UNLIMITED DUNGEONS DISTANT SHORES PACK





Это дополнение расширяет базовые правила Unlimited Dungeons за счет новых игровых буклетов и механик – как для персонажей, так и для вещей и событий. Мы также добавили два особых буклета: Деревенщина для новых, только начинающих свои героические приключения, персонажей; и Массовка, на те случаи, когда вам нужен временный персонаж для гостевого игрока.

Случайные сокровища

Это изменение описывает новую таблицу случайных сокровищ. Данные правила заменяют собой оригинальные (*см. стр. 228 Dungeon World*) .

Чудовища, ровно как и приключенцы, любят собирать блестящие и полезные штуки. Когда **игроки осматривают останки чудовищ (даже если сокровища располагаются не на самом теле),** опишите их. Если чудовищу удалось собрать какое-то добро, вы можете сделать случайный бросок. Начните с типа чудовища; если монстр:

- *Скитающийся*: сделайте два броска по таблице; получите оба результата
- Далеко от дома: добавьте ему хотя бы один Запас (использование) с едой (подойдет тем, у кого схожие вкусы)
- *Магический*: добавьте какой-то странный, возможно даже магический предмет, отражающий его природу
- *Божественный*: добавье знак его божества
- *Планарный*: добавьте нечто чужеродное, отрадающее его природу
- Управляет другими: +1d6 к броску
- Древний или примечательный: +1d6 к броску

Затем сделайте бросок урона монстра плюс добавленные кубы, чтобы выяснить, чем он владеет:

1. Ничего полезного, извини
2. Красивая безделушка (*значимый*, вес 1)
3. Горстка монет или полудрагоценное украшение, что-то вроде серебряной сережки (*значимый*, вес 1)
4. Какие-то обычные предметы, полезные в текущей ситуации (1d6-3 использования Запасов, минимум 1)
5. Полезную информацию (улики, записки и т.п.), и сделайте еще один бросок
6. Набор полезных товаров (*ценный*, вес 1d6+1)
7. Небольшое сокровище, наподобие серебряной статуэтки, бутылки с экзотическим парфюмом, шелковой одежды с золотой вышивкой и т.п. (*ценный*, вес 1)
8. Кошелек монет (*ценный*, вес 1)
9. Драгоценный камень или небольшое украшение (*ценный*, вес 0)
10. Простая волшебная безделушка (*ценный*, вес разнится)
11. Сундук с монетами или иными ценными предметами (*дорогой*, вес 3)
12. Важная информация, за которую можно убить (компромат, расположение клада, мощная магия и т.п.), и сделайте еще один бросок
13. Произведение искусства или редкая реликвия (*дорогой*, вес 1, хрупкий)
14. Особое сокровище, вроде короны или скипетра, сделанного из золота, драгоценных каменей и т.п. (*дорогой*, вес 2)
15. Мощный магический предмет (*дорогой*, вес разнится)
16. Драгоценные камни или изысканные украшения (*дорогой*, вес 1)
17. Важная информация, за которую можно убить (компромат, расположение клада, мощная магия и т.п.), и сделайте еще один бросок
18. Фантастическое сокровище, давно известное и некогда потерянное (*бесценный*, вес 2d6)
19. Клад (*бесценный*, вес 2d6), содержащий 1d6 дополнительных бросок (не влючает результаты 19+)

Новый базовый ход: Взять себя в руки

Ваша **Воля** равняется МДР + ТЕЛ - Стресс. Когда вы **пытаетесь преодолеть сильную боль, стресс или ужас**, бросьте+Воля. *На 12+, вы справлятесь и можете действовать по своему усмотрению. *На 10-11, выберите одно. *На 7-9, выберите два:

- Вы колеблетесь
- Вы получаете 1 Стресс
- Вы ощутимо нервничаете; следующий ваш ход против источника страха проходит с помехой

*На 6-, выберите реакцию из следующего списка:

- Вы убегаете и кричите от ужаса, пока источник угрозы не выходит из вашего поля зрения
- Вы роняете то, что у вас в руках, и замираете от шока, пока кто-то или что-то не выведет вас из этого состояния
- Вы впадаете в неконтролируемую ярость, бездумно атакую свою цель до тех пор, пока она не исчезнет; ожидайте последствий (ущерба)
- Вы поддаетесь безумию или порче, пока вред от ваших действий не приведет вас в чувство
- Вы сдерживаете себя, но получаете перманентный штраф +1 Стресс. Позже, расскажите ГМ, как эта травма повлияла на вас

Ваш максимальный Стресс равен 10. Когда ваш **Стресс достигает максимума**, дело плохо. Вы либо умираете от сердечного приступа, либо сходите с ума без шанса на излечение. В любом случае, это конец.

Стресс – это такой же тип урона, который наносится согласно ходу ГМ. Это может быть что-то незначительное, но продолжительное (длительное передвижение на холоде с недостаточным количеством сна, еды или комфорта) или некое внезапное событие (ловушка неожиданно срабатывает и ранит кого-то) – все это может наложить стресс. Когда вы **проводите день на отдыхе в безопасности**, вы теряете 1 Стресса.

Новый базовый ход: Рейд

Когда вы **планируете атаку на некое место**, опишите свой подход и ключевые задачи; затем, тот, кто составляет план, делает бросок:

- +1, если вы используете известную слабость или уязвимость своей цели
- +1, если у вас есть союзники (снаружи или внутри места), с которыми можно скоординировать атаку
- +1, если вы хорошо знакомы с местностью на карте или в отчете разведки
- +1, если на вашей стороне элемент неожиданности

*На 10+, выберите два. *На 7-9, выберите одно:

- Инициатива у вас; ваши враги застигнуты врасплох и деморализованы, либо действуют беспорядочно
- Вы получаете тактическое преимущество, которое помогает вам в бою; ГМ опишет, что это
- Вы избегаете неожиданных осложнений

*На 6-, план идет крахом, ГМ опишет, как это случилось. Вы оказываетесь в невыгодном положении, либо ситуация становится отчаянной.

В зависимости от броска и выбранных вариантов, ведущий опишет исходную точку действий при вступлении в бой или на момент, когда ваш отряд прорывается за периметр. Он также задаст пару наводящих вопросов относительно того, что произошло, после чего предоставит вам возможность действовать.

Новый базовый ход: Байки из таверны

Когда **группа изучает или обменивается сплетнями об опасном месте , которое им еще предстоит исследовать**, выберите один или несколько пунктов информации (и расскажите, как вы их получили):

- Вы приобретаете часть карты и представляете ее группе в виде рисунка, либо как-то иначе
- Вы узнаете о ловушках или иных опасностях, опишите их. Когда вы столкнетесь с ними, ваш следующий ход получает преимущество
- Вы узнаете о ценном сокровище. Опишите его, а также место, где оно находится
- Вы узнаете об опасном противнике (или группе) в этом районе, опишите или назовите их. Когда вы встретитесь с ними, ваш следующий ход получает преимущество
- Вы узнаете что-то полезное об истории, планировке или политике некой области. Расскажите, что именно
- Вы приобретаете что-то полезное (ключ, пароль и т.п.); расскажите, что у вас есть

Затем бросьте -1 за каждый пункт желаемой информации, кроме первой. *На 10, ГМ выбирает одно из списка ниже. *На 7-9, два. *На 6-, три и вы не получаете Опыт:

- Кто-то или что-то преследует вас
- Впереди вас ждем противник
- Вам понадобится помощь, чтобы правильно воспользовать информацией
- В подземелье (или ином месте) о вас уже знают
- Ваше исследование требует дополнительных затрат (времени, денег и т.п.)
- Один из фрагментов информации является неполным, неточным или содержит в себе уловку; вы обнаруживаете это только в самом месте

Новый базовый ход: Стоянка

Когда **у партии есть несколько недель для отдыха**, каждый персонаж тратит *ценный* предмет и делает бросок:

- +1 за каждый *ценный* предмет после первого
- +1, если группа вернулась с триумфом после борьбы с некой угрозой этих мест
- +1, если место стоянки *безопасное*
- +1, если у них здесь есть помощники (покровители, семья, соратники и т.п.)

*На 10+, выберите 2 Преимущества. *На 7-9, выберите 2 Преимущество и 1 Осложнение. *На 6-, выберите 1 Преимущество и 1 Осложнение, ГМ также выбирает одно заместо вас.

Любые выбранные Осложнения не могут противоречить Преимуществам, также выбранным для этого броска. Если же вы можете или не хотите тратить ценный предмет – бросок не делается. Вы получаете результат 6-, без Опыта.

Независимо от результатов и выборов игроков, ГМ опишет, как развиваются Фронты или Угрозы во время вашего простоя. События продолжатся с того момента, как группа завершит отдых и отправится в путь.

Этот ход заменяет ходы **Усердно заниматься** и **Пирушка** из *Dungeon World*. Любые ходы и способности, дающие преимущетсва или недостатки для **Пирушки**, действуют и в случае со **Стоянкой**.

Преимущества:

- Вы тренируетесь и готовитесь к следующей вылазке; получите 3 Подготовки. Когда вы делаете бросок для своего хода, вы можете потратить Подготовку после броска, чтобы добавить +1, описав при этом, как именно ваши тренировки помогли в данной ситуации

- Вы отдыхате и получаете медицинскую помощь; избавьтесь от всех своих травм и болезненных состояний

- Вы занимаетесь исследованиями; назовите опасное место, которое вам предстоит исследовать, и выберите вариант из списка **Баек из таверны** (сам ход делать не надо, только выбор). Вы можете выбрать это преимущество более одного раза

- Вы работаете над проектом; скажите ГМ, что вы хотите получить (починить, получить или создать что-то) и продумайте, какое преимущество это может дать в перспективе. ГМ поставит вам одно или несколько условий из следующего списка:
    - Это потребует дополнительных затрат
    - Сначала вам придется сделать что-то еще
    - Вам понадобится помощь
    - Сначала вам придется достать ______________
    - Это займет больше времени, чем у вас есть на данный момент; вам придется вернуться к этому позже
    - Работа сопровождается некими обязательствами по завершению

  Когда вы выполните все условия, ваш проект будет завершен и вы получите все соответствующие эффекты.

- Вы налаживаете отношения с кем-то важным, будь то полезный контакт, влиятельная группа или ценный член семьи; скажите, кто эти люди и как вам удалось добиться их расположения, загладить свою вину или изменить их жизнь

- Вы посвящаете какое-то время обыкновенной работе; скажите, что вы делали и получите кошелек монет (*ценный*, вес 1).

Осложнения:

- Что-то из важих пожитков было утеряно, украдено или испорчено; расскажите, что именно и как (это идет отдельно от предметов, потраченных в начале этого хода)

- Вы наживаете себе врага, портите свою репутацию или отношения с кем-то; расскажите, как это было, и будьте уверены, что последствий не избежать

- Ваше предстоящее приключение ставит вас в затруднительное положение; расскажите, кто с этим связан или в связи с чем возникли данные осложнения

- У вас возникает неприятная или обременительная задача, которую придется выполнить в рамках предстоящего приключения; опишите саму задачу и почему вы чувствуете себя обязанным ее исполнить

- Вы принимаете на себя некий долг; опишите его, сделайте заметку и скажите, почему вы собираетесь исполнить его

- Вы привлекаете внимание со стороны врага или иной угрозы; они будут готовы к вашему приходу, станут следовать за вами, либо получат некое преимущество

Новая механика: Подземелья

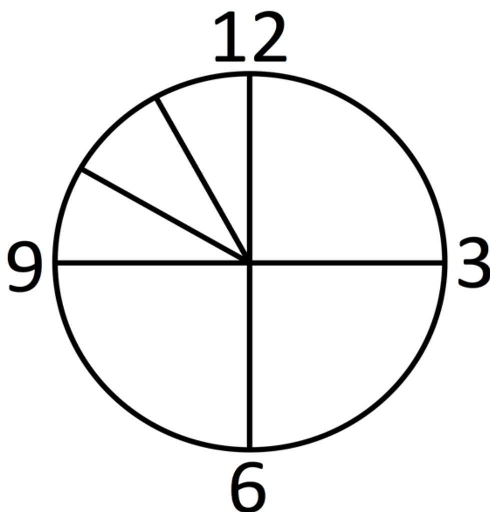
Ниже приводится новый метод процедурного создания подземелий. Заместо планирования карты у ГМ есть тематики и черты, которые он мог бы задействовать. То, что в итоге получается, будет определяться случайным образом. *The methods presented here are adapted from The Perilous Wilds by Jason Lutes.*

Чтобы создать подземелье с помощью этого метода, ведущий начинает с общего описания или названия, вроде "Дварфийская темница", "Логово зверя" или "Библиотека культа". Отталкиваясь от этого, ГМ может придумать конкретные слова и фразы, описывающие атмосферу места. Тематики подземелья – это ориентир для вас, чтобы описывать окружение по мере того, как группа продвигается вперед; в идеале же, это поможет наработать идеи для локаций и событий внутри. Эти наработки могут быть как локальными, так и глобальными. Необычная тематика может представлять собой некое вторжение или изменения обстановки. В общем, чем больше тематик задействовано в рамках подземелья, тем более разнообразным оно будет.

Примеры тематик:

- Темница и пытки
- Укрытие бандитов
- Гниль и разложение
- Забытые знания
- Хаос и разрушение
- Планарные силы
- Стихийные силы (какие именно?)
- Заговоры зла
- Секреты и уловки
- Бесконечный голод
- Священная война
- Нежить

Когда вы **входите в подземелье**, ГМ запускает часы. Эти часы представляют собой состояние настороженности в подземелье и степень опасности окружения. Как и в *Apocalypse World*, часы имеют 6 сегментов. В относительно безопасном и простом подземелье исследование начинается с шестью пустыми сегментами. Более опасные и сложные подземелья начинаются с одного заполненного сегмента (3:00), а смертельные или очень параноидальные начинаются с двумя заполненными сегментами (6:00).



***Новый ход*: Исследование подземелья**

Когда вы **продвигаетесь вглубь неизведанных областей подземелья**, лидер группы делает бросок:

- +1, если путь освещен или вам не нужен источник света в силу иных условий
- +1, если лидер группы уже был здесь или у него есть карта этого места
- +1, если враги здесь не бдительны, отвлечены чем-то, либо недавно были вынуждены отступить

*На 10+, выберите два. *На 7-9, выберите одно:

- Вы находитесь в выгодном положении, встречая угрозы на своем пути; прежде чем ГМ начнет описывать следующую область – скажите, почему
- Область впереди чем-то уникальна и/или связана с тематикой подземелья; ГМ опишет это (он может попросить вас посодействовать), после чего сделает соответствующий ход подземелья, а вы получите 1 Прогресс
- Очистите один сегмент часов и опишите, как вы стараетесь обезопасить свой путь, либо находите примечательный ориентир

*На 6-, вы заполняете один сегмент часов и встречаете проблему в следующей комнате; в наибольшей опасности оказывается лидер группы. Независимо от результата броска, обновите карту соответствующим образом.

В основном, механизм часов описательный характер. Когда часы не заполнены, путь впереди и позади вас свободен. По мере заполнения часов обитатели подземелья становятся более внимательными и активными в отношении игроков. ГМ должен заставить подземелье реагировать на действия персонажей, в зависимости от того, насколько заполнены часы. Когда часы тикают ближе к полуночи, в игру вступает защита подземелья. Монстры могут высылать патрули и занимать оборонительные позиции. Боссы могут ускорить выполнение задуманного или начать подготовку к бегству, возможно, забрав с собой и добычу. Степень наполнения часов должна передавать соответствующий уровень спешки и опасений того, что ждет впереди; у игроков все меньше времени на планирование и анализ ситуации, беда уже близко. К 12:00, подземелье начинает активно атаковать персонажей, монстры берут инициативу на себя. Здесь больше нет спокойных мест, нет безопасности – до тех пор, пока подземелье не будет зачищено полностью, либо не будет принято решение спасаться бегством.

Время и безопасность - это ресурсы, которые ГМ может потреблять посредством хода "использовать их ресурсы". Если персонажи тратят время на трудоемкую задачу или что-то, привлекающее к ним внимание, ГМ может заполнить сегмент часов, чтобы отразить реакцию подземелья.

***Новый ход:* Затаиться**

Когда вы **скрываетесь, либо закрываетесь в безопасном месте**, ваш дозорный делает бросок+количество пустых сегментов часов. *На 10+, выберите одно. *На 7-9, выберите два. *На 6-, вы берете все три опции:

- Противник перегруппировался, пока вы отдыхали; заполните сегмент часов
- Вам придется немного отступить; вы теряете 1 Прогресс
- Что-то прерывает ваш отдых

Если вы делаете что-то помимо дозора – включая отдых, изучение чего-то или иное, занимающее ваше внимание – вы делаете бросок с помехой.

Когда **часы подземелья доходят до 12:00**, вы не можете сделать этот ход; здесь нигде не безопасно.

Показатель Прогресса отражает, какую часть подземелья вы уже исследовали, и насколько вы близки к цели. Когда Прогресс достигает максимума – вы достигли своего; сокровище или хозяин подземелья прямо перед вами, выход позади вас. Малые подземелья подразумевают 3 Прогресса для завершения; те, что побольше – от 5 до 7; поистине эпическое подземелье может занимать 10 Прогресса. Прогресс также можно использовать в качестве расходуемого ресурса для достижения побочных целей вроде обнаружения тайников, открытия важной информации или картографирования области.

***Новый ход:* В поисках добычи**

Когда вы **проверяете потаенные места заместо движения вглубь**, потратьте хотя бы 1 Прогресс и бросьте+Прогресс. *На 10+, выберите три. *На 7-9, выберите два. *На 6-, выберите одно, но ГМ также сделает свой ход.

- Вы находите выход наружу и можете покинуть подземелье прямо сейчас, если хотите; если вы не используете эту возможность, она теряется
- Вы рисуете карту подземелья (то, что исследовано)
- Вы находите безопасное место, где можно отдохнуть; опишите его и сделайте ход Затаиться, бросок получает преимущество
- Вы находите полезную информацию или улику
- Вы находите немного Запасов (*1 использование* – если вы выбрали эту опцию единожды, либо *3 использования* – если дважды; *вес 1*)
- Вы находите сокровище; спросите ГМ, что это (*значимый* – если вы выбрали эту опцию единожды, либо *ценный* – если дважды; *вес 1*)
- Ваши поиски проходят быстро и безопасно (в противном случае, отметьте сегмент часов)

Достижение цели вовсе не означает, что вы нашли в подземелье все, что можно. В нем все еще могут оставаться какие-то тайники или запечатанные места с добычей. Не забывайте про карту! Прогресс не сохраняется между походами, однако, если вы начинаете путь со знанием того, что вас ожидает, это может значительно сократить объем требуемого для прохождения Прогресса.

***Новый ход:* Возвращение в подземелье**

Когда вы **проходите уже известным вам путем в подземелье**, назовите место назначения и спросите ГМ, чего это будет вам стоить (заполнения часов, использования Запасов и т.п.), а затем сделайте бросок с модификаторами, указанными в ходе Исследовать подземелье. *При успехе, вы достигаете нужного места без проблем. *На 10+, выберите одно:

- Вам требуется меньше времени и/или ресурсов
- Вы находите что-то интересное или полезное, будь то ресурсы, убежище или нечто примечательное
- Вы впутываетесь в неприятности на своем пути, либо по месту назначения
- Вы можете нарисовать карту этого места

*На 6-, ваш путь прерывается; ГМ расскажет, как именно это происходит; при этом, наибольшей опасности подвергается лидер группы.

Если вам тяжело дается придумывание интересных тематик и событий, задайте себе вопросы, указанные ниже. Эти вопросы могут также помочь вам отвечать на вопросы игроков о подземелье – или вы сами можете проявить инициативу и спросить, что они знают об этом месте – как персонажи, конечно же.

- Кто или что построило это место?
- С какой целью оно было построено?
- Как оно пришло к своему текущему состоянию?
- Что осталось от прошлого в этом месте?
- Что вы замечаете сразу же, как вошли? (запахи, температура, влажность, звуки и т.п.)
- Какие опасности, согласно слухам, здесь водятся? (монстры, иные силы, ловушки и т.п.)
- Какие находки это место таит в себе? (улики, загадки, сокровища и т.д.)
- Что может пойти не так или значительно усложнить ситуацию?
- Что это место сулит героям?
- Что в чем заключается Инстинкт подземелья? (каким образом подземелье создает проблемы)
    - Пожинать и уничтожать всех, кто входит
    - Служить домом для мародеров и бандитов, устраивающих вылазки на соседние земли
    - Извергаться лавой и пеплом, причиняя разрушения
    - Таить в себе ужасы ночи
    - Ловить в сети своих длинных лабиринтов
    - Топить внезапно возникающими приливами
    - Путать и дизориентировать посредстом уловок, иллюзий и т.п.
    - Лишать надежды и доброго духа
    - Заставить блуждать в темноте
    - Развращать умы посредством темных побуждений
    - Быть усыпальницей для Древних
    - Внушать страх своим величием
    - Вечно переживать битву из прошлого
- Какие ходы подземелья подразумевает этот Инстикт?

Следущие новые свойства используются для описания предметов, о создании которых вы можете узнать из соответствующих игровых буклетов:

Эльфийское: Созданные руками эльфов, эти вещи неподвластны влиянию времени, не могут быть испорчены злом и, при этом, гораздо легче своих аналогов (*обычно на 1 веса меньше, это уже учтено в буклетах Эльфов*).

Дварфийское: Созданные великим гением дварфов, эти предметы неподвластны влиянию времени и не могут быть повреждены или уничтожены – разве что драконьим огнем или особыми способами, известными самим лишь дварфам.

Алхимик

Имя ______________________________

Внешность *(Выберите одно из каждой категории)*

Пламенный или Уставший взгляд, Медные очки
Академическая шляпа, Тонкие волосы или Залысины
Роба ученого, Защитная или Опаленная одежда
Грязные ногти, Странный запах или Эзотерические знаки

Стремления *(Выберите одно)*

☐ Наука
Узнайте, как работает что-то новое.

☐ Преобразование
Обеспечьте или сами станьте катализатором изменений в мире.

☐ Утопия
Создайте или найдите что-то, что поможет другим людям.

Узы *(Задайте эти вопросы своим компаньонам)*

Кто из вас *более* всего достоин стать предметом моих исследований? ________________

Кто из вас может помочь мне в моих проектах? ________________

Кому из вас следует показать, что наука и рациональность превыше собственного пути? ________________

Уровень___ Опыт________________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда вы **Копаетесь в голове**, на 12+, ГМ задаст вам вопрос об этом предмете. Что бы вы не ответили, так оно и есть.

Происхождение *(Выберите одно)*

☐ Врачеватель
Когда вы **лечите кого-то своими Странными лекарствами**, любые броски получают преимущество, а также, по выбору, боль и медикаменты могут заставить их сказать вам случайную правду. Спросите, какую именно правду они раскрывают.

☐ Пиротехник
Добавьте следующую опцию к списку эффектов Алхимической фляги:

- Взрывная фляга: Нанесите свой урон цели вместе со свойствами *мощное*, *огненное* и *громкое*

☐ Академик
Когда вы **Переговариваете с кем-то, кто высоко ценит знания или историю**, вы делате бросок+ИНТ заместо ХАР. Помимо того, объем Инвентаря вашего алхимического набора теперь равен 4 заместо 3.

Снаряжение *(Выберите из доступных вариантов)*

Ваша Нагрузка равна 6. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1) и переносных набором алхимическим инструментов и реагентов (вес 2); опишите его! **Выберите одно:**

☐ Укрепленный кожаный халат (броня 1, вес 1)
☐ Сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования, вес 1)
☐ Посох (*взмах меча*, *двуручное*, вес 1) и антитоксин

Как вы научились искусству алхимии?

Что вы надеетесь однажды создать с помощью алхимии?

Как по-вашему наука может сделать этот мир лучше? Или хуже?

Почему вы предпочли приключения тихим исследованиям?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	D6 +0
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаницу	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 16

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Набор алхимика
У вас есть переносной набор алхимических инструментов, склянок и реагентов. Объем Инвентаря равен 3. Когда вы **тратите несколько часов на сбор и пополнение реагентов для набора в подходящем месте,** заполните Инвентарь до максимума; если вы работаете в опасном месте – это может вызвать проблемы.

Алхимические фляги
Когда вы **используете свои алхимические фляги в качестве оружия**, выберите один из следующих эффектов:

- **Удушающий газ**: Цель оглушается на несколько секунд в приступе кашля и удушья
- **Токсичные пары**: Броски урона цели получают помеху до тех пор, пока цель не излечится от этого эффекта
- **Кислотный всплеск**: Носносит урон цели, игнорируя броню
- **Эпоксидная смола**: Одна конечность цели оказывается связана до тех пор, пока цель не избавится от смолы
- **Дурманящие пары**: Разум цели становится мутным, на пару секунд делая et неспособной сосредоточиться или заниматься чем-либо, требующим силы духа

Затем бросьте+ЛОВ. *На 10+, выбранный эффект срабатывает. *На 7-9, выберите одно:

- Эффект фляги задевает и тех, кого вы не намеревались атаковать
- Чтобы совершить бросок, вы должны сместиться, поставив себя в невыгодное положение, как скажет ГМ
- Вы израсходовали несколько реагентов, Инвентарь сокращается на 1

Независимо от вашего выбора, ваши фляги имеют следующие свойства: *метательное*, *близко* и *опасный*.

Странные лекарства
Когда вы **тратите несколько минут на лечение кого-то (включая вас) с помощью странных тоников из вашего набора**, вы можете сделать ход Первая помощь и потратить 1 Инвентарь заместо Запасов; таким образом, вы можете вылечить отравление, физическую или ментальную болезнь заместо ОЗ.

Сделать пробу
Когда вы **пробуете некую жидкость, магическую или иную**, ГМ скажет вам, что это и что оно делает; однако, вам может понадобиться Избежать угрозы по ТЕЛ, если вы пробуете что-то токсичное или опасное.

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Зельевар
Когда у вас **есть время, безопасное место и инструменты для варки зелий**, скажите ГМ, что вы хотите изготовить. Эффекты зелий всегда достижимы, однако ГМ поставить вам от одного до четрых следующих условий:

- Эффект зелья не продлится долго; придется поторопиться, чтобы получить желаемое
- Зелье будет иметь нежелательные побочные эффекты или какие-то ограничения по применению
- Эффект зелья нестабилен и становится еще хуже со временем при несоблюдении каких-то условий
- Эффект оказывается слабее, чем вы того хотели
- Для завершения зелья вам понадобится ___________
- Варка займет пару дней/недель/месяцев

☐ Флогистон
Когда вы **добавляете специльный летучий реагент в одну из своих фляг перед броском**, потратьте 1 Инвентарь или сделайте бросок с помехой; если вы это делаете, эффект вашей фляги поражает все вокруг небольшой области.

☐ Эксперементальный метод
Когда вы **проводите некоторое время, эксперементируя с предметами или веществами**, задайте ГМ два вопроса из списка ниже, он ответит вам правдиво. Если вы тратите 1 Инвентарь, можете задать все вопросы разом:

- Из чего это сделано?
- Что из этого можно было бы сделать?
- Кто это создал и насколько давно?
- Что было сделано с этим предметом недавно?

☐ Мутаген
Когда вы **применяете на себе алхимический мутаген**, опишите, как он преобразует вас, а затем потратьте 1 Инвентарь и выберите характеристику; ваши броски с ней получают преимущество. Также ГМ выберет еще одну характеристиу; ваши броски с ней получают помеху. Эффект длится до тех пор, пока вы не Разобьете лагерь или не примите антидот, потратив еще 1 Инвентарь.

☐ Патологоанатом
Когда вы **исцеляете кого-то от недуга**, вы можете сохранить патоген в своем наборе, что занимает 1 Инвентарь. Когда вы бросаете флягу, добавьте следующую опцию к списку эффектов:

- Вы заражаете цель патогеном из вашего набора

Независимо от успеха, при выборе этой опции, патоген будет потрачен. Дополнительно, когда **исцеляете ОЗ за счет Странных лекарств**, добавьте к броску свой ИНТ.

☐ Логика
Когда вы **Изучаете обстановку посредством строгой логики и анализа окружения**, вы бросаете+ИНТ заместо МДР.

☐ Настойка
Любое зелье, созданное или используемое вами, можно применять посредством нанесения на кожу заместо приема внутрь. Когда вы **бросаете в кого-то зелье (включая лечебные),** броьсте+ЛОВ. *На 10+, эффект применяется на цель, как если бы та его выпила. *На 7-9, зелье либо разбрызгивается на что-то поблизости (во что вы не целились), либо эффект действует на вашу цель не в полной мере.

Дварф

Имя ______________________________

Внешность
(Выберите одно из каждой категории)

Усталый или Тяжелый взгляд, Глаза-бусинки
Заплетенная борода, Длинные усы или Густые бакенбарды
Мазолистая или Бронзовая кожа, Волосатый
Широкие плечи, Большой живот или Мускулистое тело

Стремления
(Выберите одно)

☐ Жадность
Заберите себе то, что предназначено для других.

☐ Ремесло
Создайте, восстановите или защищайте нечто, имеющее ценность.

☐ Справедливость
Держите данное вами слово, несмотря на все трудности и невзгоды; или накажите тех, кто нарушает клятвы.

Узы
(Задайте эти вопросы своим компаньонам)

У кого из вас я в долгу? ________________

Кому из вас известен мой тайный позор? ________________

Чей предок знал одного из моих предков? ________________

Кто из вас достойный собутыльник? ________________

Уровень___ Опыт________________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда вы **используете Ремесло**, на 12+ вы можете зарядить свою работу магией. Опишите желаемый эффект, а ГМ сообщит вам о дополнительных тратах или последствиях. Когда вы уплатите цену, либо примите последствия, вы получите желаемый эффект

Происхождение
(Выберите одно)

☐ Камнерожденный
Выйдя из камня, ваши сородичи были первыми, кто узрел свет солнца. Когда вы **стоите на твердой земле**, вас нельзя сбить с ног, а также вы игнорируете свойство *мощное* у всех атак против вас.

☐ Огнебородый
Ваш народ является частью военной империи, которая простирается как над, так и под землей. Когда вы **Совершаете опасное путешествие через горы, холмы или Подземье**, или когда вы **Копаетесь в голове об истории ваших предков**, вы делаете бросок+ТЕЛ заместо характеристик по-умолчанию.

☐ Обитатель глубин
Ваши предки забрались глубже всех остальных. Вы видите ясно даже в кромешной темноте. Помимо того, когда вы **Копаетесь в голове о Подземье и его обитателях**, вы делаете бросок с преимуществом.

Снаряжение
(Выберите из доступных вариантов)

Ваша Нагрузка равна 9. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1), дварфийской кольчугой (броня, *дварфийское*, вес 3) и набором инструментов согласно вашей области знаний (вес 1). **Выберите свое оружие; оно обладает свойствами *взмах меча*, *дварфийское*, вес 1**:
☐ Добротный топор, позолоченный и гравированный
☐ Тяжелый боевой молот с печатью мастера-кузнеца
☐ Булава, просто и функционально
☐ **Выберите одно:**
☐ Арбалет (*близко*, урон +1, *перезарядка*, вес 3)
☐ Щит (броня +1, вес 2)
☐ Горсть полудрагоценных камней (*ценное*)

Какие традиции дварфов люди находят странными? Какие человеческие традиции чужды дварфам?

Насколько хорошо известен ваш вид среди людей? Есть ли у вашего народа какая-то история; дружелюбная или нет?

Кто обучил вас ремеслу, и почему? Чем вы им отплатили?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	**D6 +2**
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 24

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Броненосец
Вы игнорируете свойство *неуклюжий* для доспехов, которые носите; также, вес любых доспехов (кроме щитов), что вы носите на себе, уменьшается на 2 до минимума в 0.

Ремесло
Вы владеете определенным ремеслом. **Выберите специализацию**:

- ☐ Каменное ремесло и прокладка туннелей
- ☐ Кузнечное дело и металлургия
- ☐ Ювилирное дело
- ☐ Пивоварение (и другие крепкие напитки)
- ☐ Инженерное дело

Когда вы **создаете что-то в рамках своей специальности (при наличии подходящих инструментов, материалов и ресурсов)**, бросьте+ТЕЛ. *При успехе, у вас все получается; причем, изделие выходит высококачественным – оно получает свойство *дварфийское*. *На 10+, опишите дополнительную черту вашего изделия, подчеркивающую особое качество. *На 6-, вы все еще справляетесь с работой, но ГМ назначит повышенную стоимость или некое условие для создания предмета; выполните условие или оплатите стоимость, иначе изделие будет низкого качества – свойство *дварфийское* не добавляется.

Когда вы **Копаетесь в голове о чем-то, касательно вашей специализации**, ваш бросок получает преимущество,а на 10+ вы можете задать ГМ дополнительный вопрос по теме, он ответит правдиво.

Жадность – это хорошо
Дварфы обладают чутьем на золоты и драгоценные камни. Когда вы **Изучаете обстановку**, вы можете спросить ГМ, "Есть ли здесь сокровища; и если да, то где?" бесплатно, даже при неудачном броске.

Когда вы **желаете заполучить сокровище, о котором слышали или видели**, вы можете объявить его объектом своей жадности. Когда вы **делаете ход, чтобы защитить объект жадности для себя (<u>не</u> для других)**, ваш бросок получает преимущество. Когда вы **делаете ход, принуждающий вас сдаться или отказаться от объекта жадности**, ваш бросок получает помеху.

Вы не можете выбрать новый объект жадности, пока не приобрете текущий, либо он не станет недостижимым.

Неуязвимый
Когда вы **Избегаете угрозы упорством и выносливостью**, вы не можете не преуспеть; броски 6- считаются за 7-9.

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Расчистить путь
Когда вы **прорываетесь сквозь нечто, стоящее между вами и вашей целью**, бросьте+ТЕЛ. *На 10+, вы прорываетесь и оставляете путь для своих союзников. *На 7-9, выберите одно.

- Другие не могут проследовать за вами
- Вы подвергаете себя опасности; это, в частности, может подразумевать получение повреждений
- Что-то важное было повреждено; ГМ скажет, что именно

☐ Стойкость Камнерожденного
Когда вы **спите или Разбиваете лагерь на голой земле или камне**, отметьте эту ячейку: ☐
Когда вы **вот-вот получите травму**, заместо этого, вы можете стереть отметку.
Помимо того, вы можете оправиться от обычных болезней и ядов (к более серьезным недугам это не относится) когда Разбиваете лагерь – вам не нужна ни кровать, ни магия.

☐ Заклятые враги
Когда вы берете этот ход, выберите одну из следущих категорий существ и расскажите, почему вы поклялись отомстить, и какие следы на вас оставила эта история:

- ☐ Орки и гоблиноиды
- ☐ Гиганты и их сородичи
- ☐ Эльфы и их союзники
- ☐ Драконы и их миньоны
- ☐ Те, кто скрываются глубоко под землей
- ☐ Изверги, дьяволы и демоны
- ☐ Клятвопреступники и братоубийцы

Когда вы **существ выбранного типа**, ваши атаки получают свойство *мощное*, а бросок урона проходит с преимуществом; также, на 10+, вы можете ослабить их – ГМ скажет, как именно и попросит вас описать это.

☐ То, что не упивает, делает тебя сильнее
При достаточном количестве алкоголя, вы можете перепить любого. Вам не нужно Избегать угрозы от интоксикации. Когда вы устраиваете Пирушку, ваш бросок получает преимущество. Дополнительно, вы можете использовать Запас, чтобы получить крепкий алкоголь, а когда вы **Переговариваете со своим собутыльником**, вы бросаете+ТЕЛ заместо ХАР. Двух ваших крепких напитков достаточно, чтобы напоить любого.

☐ Говорящий с камнем
Когда вы **Изучаете обстановку под землей**, вы можете задать дополнительный вопрос, независимо от успеха. Этот вопрос не ограничен списком хода. Ответ же приходит от вашей интуинтивной связи с землей и камнем.

☐ Недвижимый объект
Когда вы **Встаете на защиту, вкапываясь в землю и поднимая щит**, вы получаете +1 ресурс, независимо от успеха, а также еще одну опцию к списку Встать на защиту:

- Вы останавливаете любой натиск, не давая врагам пройти мимо вас и заставляя их замереть на месте

☐ Умелый рубака
Получите сложный ход из буклета Воина.

Эльф

Имя ______________________

Внешность (Выберите одно из каждой категории)

Мудрый, Сияющий или Печальный взгляд
Плетеные или Блестящие волосы, Зеленый капюшон
Камуфляж, Великолепная одежда или Причудливая накидка
Подтянутое или Гибкое тело, Высокий

Стремления *(Выберите одно)*

☐ Сохранение
Подвергайте себя опасности, чтобы защитить мир от скверны.

☐ Артистизм
Испытайте нечто прекрасное или изящное.

☐ Гармония
Найдите добродеятель в других, не подобных вам.

Узы *(Задайте эти вопросы своим компаньонам)*

Кто из вас ранее помогал мне выслеживать врага? ______________

Кто из вас *наиболее* известен среди моего народа? ______________

Кто из вас знает, какое бремя я в ношу в своем сердце?

____

У кого из вас в душе есть *особая* искра красоты? ______________

Происхождение (*Выберите одно*)

☐ Наследие фей
Ваше наследие идет из земель, известных как Фейвальд. Когда вы **сливаетесь с туманом или природным окружением**, вас невозможно обнаружить, пока вы сами не выдадите себя какими-то действиями.

☐ Дитя леса
Ваш народ живет в лесах с незапамятных времен. Когда вы **Совершаете опасное путешествие по дикой местности**, вам не требуется бросок; вы автоматически получаете 10+ . Когда вы **Разбиваете лагерь в дикой местности**, вашу стоянку очень трудно заметить, если только вы или кто-то из группы не сделаете что-то для привлечения внимания.

☐ Первенец под звездами
Ваши сородичи были первыми из разумных, кто стал ходить по этой Земле. Вы знаете Песнь Веков – эльфийскую песнь, которая вызывает Очарование, – в дополнение к трем вашим стартовым эльфийским песням. Когда вы **поете Песнь Веков**, помимо обычных эффектов, другие эльфы будут видеть в вас значительную фигуру и относится к большим уважением.

Снаряжение *(Выберите из доступных вариантов)*

Ваша Нагрузка равна 5. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1) и эльфийским луком (*близко*, *далеко*, *эльфийское*, вес 1). **Выберите два**:
☐ Изящный изогнутый меч (*взмах меча*, *эльфийское*, вес 1)
☐ Эльфийская кольчуга (броня 1, *эльфийское*, вес 0)
☐ Сумка с Запасами (3 использования, вес 1)
☐ Антитоксин (вес 0)

Уровень___ Опыт_______________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:
- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда вы **поете эльфийские песни**, на 12+ вы можете выбрать столько опций, сколько захотите

Какие традиции эльфов люди находят странными? Какие человеческие традиции чужды эльфам?

Насколько хорошо известен ваш вид среди людей? Есть ли у вашего народа какая-то история; дружелюбная или нет?

Почему песни так важны для эльфов; а лично для вас?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	**D6 +1**
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 16

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Невероятная грация

Вы можете с легкостью пройтись по тонкому льду, через тонкие ветви деревьев или вдоль опасного выступа – и все это, не Избегая угрозы. Помимо того, любой одноручный клинок в ваших руках, с весом 1 или меньше, получает свойство *точное*.

Золотой голос

Ни один человеческий бард не сравнится с тем, как вы наполняете рифму, стихи или мелодию мощной эмоциональной энергией. **Выберите три** эмоции, которые вы можете вызвать при исполнении эльфийской песни, и укажите названия этих песен:

- ☐ Очарование ____________________
- ☐ Холодная ярость ____________________
- ☐ Горе ____________________
- ☐ Кураж ____________________
- ☐ Летаргия ____________________
- ☐ Радость ____________________
- ☐ Ясность ____________________
- ☐ Единение ____________________

Когда вы **поете эльфийскую песнь**, выберите эмоцию, которую вы хотите пробудить и бросьте+ХАР. *При успехе, все, кто вас слышат – включая вас – поддаются влиянию этой эмоции до тех пор, пока что-то не пробудит их. *На 10+, выберите два. *На 7-9, выберите одно:

- Вы не исчерпываете свой эмоциональный резерв (иначе, вы не сможете повторить этот ход, пока не Разобьете лагерь)
- Вы можете выбрать людей в количестве, равному вашему уровню, которые не будут затронуты песней (в том числе и себя, да)
- Эмоция особенно сильна; те, кто ей подвержены, начинают действовать немедленно
- Все внимание слушателей сосредоточено на вас

Если вы уже испытываете эмоцию, которую пытаетесь вызвать, при успехе, выберите еще одну опцию. Исключением является Очарование; при исполнении песен вы испытываете его всегда.

Неразумные существа (вроде зомби или големов), существа с темными сердцами, либо особые монстры могут иметь сопротивление или иммунитет к вашим песням; ГМ подскажет вам.

Когда вы достигаете уровней 3, 6 и 9, получите 1 Веху. Когда вы **испытываете сильные эмоции из списка выше, для которых у вас нет песен**, вы можете потратить Веху, чтобы добавить эту песню к вашему списку – не забудьте дать ей имя.

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Говорящий с деревьями

Когда вы **Изучаете обстановку в окружении дикой природы**, вы можете задать дополнительный вопрос, независимо от успеха. Вопрос может быть любым – он не ограничен списком. Ответ придет с дуновением ветра, шелестом листы и т.п.

☐ Взор древнего

Вы видите ясно даже при тусклом свете; вам достаточно одного звездного неба, однако в полной темноте вы все же не видите. Дополнительно, когда вы берете этот ход, выберите тип энергии: остатки эмоций, адская скверна или магия. Вы чувствуете этот тип энергии, как если бы он был осязаемым и видимым.

☐ Орлиный глаз

Любой лук в ваших руках стреляет на дистанции *далеко*, а любой эльфийский лук – *очень далеко*. Когда вы **Даете залп из лука**, на 10+, в качестве дополнительного эффекта к обычному урону, вы можете выбрать один пункт из списка:

- Ваша атака наносит +МДР *проникающего* урона
- Заместо нанесения урона, ваша цель впадает в легкую дремоту
- Спросите ГМ, "Где их уязвимое место?" и получите правдивый ответ

☐ Землепроходец

В дикой природе вы знаете множество секретных троп. Когда вы **следуете по скрытой тропе в дикой природе**, бросьте+МДР. *На 10+, вы легко и назаметно достигаете места назначения. *На 7-9, выберите одно:

- Вы оставляете путь открытым; другие могут обнаружить его и последовать за вами
- Вы выходите с тропы в проблемном месте, либо далеко от цели
- Вы столкнулись с опасностью на пути

☐ Танцор клинка

Фехтование для вас – искусство. Когда вы **начинаете танец с *точным* оружием в ближнем бою**, бросьте+ЛОВ. *На 10+, получите 3 ресурса. *На 7-9, получите 2. *На 6-, получите 1, но враги ставят вас в невыгодное положение. Потратьте ресурсы, чтобы выполнить маневр и получить следующие результаты:

- Вы или ваш союзник получает преимущество на свой следующий ход
- Вы выходите из боя с одним противником
- Вы немедленно преодолеваете расстояние между вами и одним противником в пределах досягаемости
- Вы избавляетесь от эффекта оглушения, замешательства или очарования

☐ Древняя клятва

Когда вы **повторяете строки древней клятвы борьбы со Злом**, бросьте+ХАР. *При успехе, выберите одно; также вы можете получить Стресс и выбрать еще одно:

- Слабые или трусливые слуги зла убегают от вас
- Слуга зла вздрагивает или колеблется, не в силах действовать некоторое время (недолго)
- Ваши союзники освобождаются от страха или скверны

*На 7-9, ваши эмоции берут верх; вы не можете сбежать из боя – вы будете стоять до конца, каким бы он ни был.

☐ Хранитель

Получите сложный ход из буклета Следопыта.

Полурослик

Имя ________________________________

Внешность (Выберите одно из каждой категории)

Сияющий, Умный или Пронзительный взгляд
Густые бакенбарды, Вьющиеся волосы или Капюшон
Походная или Практичная одежда, Позаимствованная одежда
Пухлое, Жилистое или Волосатое тело

Стремления (Выберите одно)

☐ Надежда
Дарите надежду или поддерживайте тех, кто в этом нуждается.

☐ Путешествия
Переживите интересную историю, которой сможете поделиться со своими друзьями; и не забудьте захватить сувениры.

☐ Озорство
Избегайте ответственности от последствий своих действий.

Узы (Задайте эти вопросы своим компаньонам)

Кто из вас вытащил меня из дома и надоумил отправиться в путешествие? _______________

Кто из вас наслаждается *простыми* вещами в жизни? _______________

Кто из вас пострадает *больше* всего, если не вытащит меня из этой передряги? _______________

Кто из вас думает, что я не создан для жизни приключенца? _______________

В чьи карманы я уже успел запустить свои руки? _______________

Уровень___ Опыт_______________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Получите сложный ход из другого буклета
- ☐ Когда **вы используете Храбрость полуросликов**, на 12+ ваш союзник также получает 1 Храбрость, которую могут потратить на то же, что и вы

Происхождение (Выберите одно)

☐ Коренастый
Ваши сородичи больше известны как повара и садовники, нежели приключенцы. Когда вы **Разбиваете лагерь и занимаетесь готовкой**, выберите компаньона (или себя); цель излечивает +1d6 ОЗ. Если вы используете еще один Запас для приготовления еды, этот эффект распространяется на всех.

☐ Легконогий
Большие народы склонны недооценивать вас. Когда вы **сталкиваетесь с большим противником, либо вас превосходят численно**, вы получаете преимущество на любые ходы, чтобы спрятаться, сбежать или прокрасться мимо них.

☐ Здоровяк
Ваш народ смешался с другими цивилизованными расами. Вы несколько выше обычных полуросликов. Также, добавьте эту опцию к своим Узам:

- Кто относится ко мне как к равному, несмотря на наши различия? _______________

Снаряжение (Выберите из доступных вариантов)

Ваша Нагрузка равна 5. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1), кинжалом (*рука*, вес 1) и пращой (*близко*, вес 1). **Выберите одно:**
☐ Безделушка, добытая в приключениях вашим родственником, опишите ее! (*значимое*)
☐ Записная книжка с указанием знакомых и друзей семьи в самых разных местах (3 ☐☐☐ использования)
☐ Письмо вам от кого-то очень важного
☐ Карта ближайшего подземелья

Какие традиции полуросликов люди находят странными? Какие человеческие традиции чужды полуросликам?

Насколько хорошо известен ваш вид среди людей? Есть ли у вашего народа какая-то история; дружелюбная или нет?

Из-за чего вы чаще всего попадаете в передряги?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	D6 +0
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 16

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Храбрость полуросликов

Несмотря на небольшие размеры, полурослики обладают великим мужеством. Когда вы **Разбиваете лагерь**, вы можете поделиться историей или анекдотом о своем доме или о ком-либо, либо попросить компаньнов сделать это; если так, вы теряете всю Храбость, что у вас есть, и делаете бросок+Узы. *На 10+, получите 3 Храбрости. *На 7-9, получите 2 Храбрости. *На 6-, получите 1, но вам придется поделиться своими сомнениями, либо страхами.

Вы можете потратить Храбрость, чтобы получить следующие эффекты; опишите, как вы это делаете:

- Придать кому-нибудь смелости (включая себя); цель избавляется от влияния страха, сомнения или скверны
- Забудьте про осторожность; цель получает преимущество на любой ход, однако броски 10+ считаются за 7-9
- Хитрость, упорство или чистая удача делают свое дело; когда вы получаете урон, уменьшите его вдвое после применения брони

Любопытство

Когда вы **подвергаете себя риску, пытаясь проверить что-нибудь**, задайте ГМ любой вопрос касательно риска и бросьте +То, что ГМ сочтет подходящим. *На 10+, ГМ даст внятный ответ, насколько это возможно. *На 7-9, выберите одно. *На 6-, оба:

- ГМ скажет, что нужно сделать, чтобы получить ответ
- Ваше любопытство доставляет вам проблемы; ГМ опишет, как именно

Нарушитель спокойствия

Когда **кто-то Помогает или Мешает вам**, их бросок получает преимущество, но результаты 10+ считаются за 7-9.

Когда вы **делаете нечто безрассудное, от чего другие смотреть на вас с непонимаем**, вы получаете +1 Храбрость. Вероятно, она вам скоро понадобится...

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Отвлекающий выстрел

Когда вы **Даете залп**, при успехе, заместо нанесения урона вы можете отвлечь цель. Любой, кто использует отвлеченное состояние цели, получает преимущество на свой бросок.

☐ Глубокие карманы

Когда вы **скрываете на себе предмет размером не больше вашей руки**, никто не сможет найти его, если вы не связаны, не раздеты или не обыскиваетесь особо внимательно. Таким образом, вы можете скрыть количество предметов, равное вашей ЛОВ или 1 – что больше. Помимо того, когда вы **проверяете карманы в поисках чего-нибудь полезного из того, что вы "подобрали" в городе**, вы можете потратить Подготовку, чтобы получить сумку Запасов с 1d6-3 использованиями (не меньше 1).

☐ Жало

Когда вы **Рубите и кромсаете**, при успехе, вы можете потратить Храбрость; если так, выберите одно:

- Ваш враг спотыкается или сбит с ног
- Пока враг в замешательстве, вы успете что-то у него стащить
- Ваш бросок урона проходит с преимуществом

Дополнительно, когда вы делаете ход Храбрость полуросликов, на 10+ вы получаете 4 Храбрости заместо 3.

☐ Ничем не примечательный

Когда вы **пользуетесь тем, что никто не обращает на вас внимания, чтобы сделать что-то незаметно**, бросьте+ЛОВ. *При успехе, никто не заметит того, что вы сделали, пока вы не окажетесь поблизости. *На 10+, никто даже и не подумает на вас, если только вы сами об этом не расскажете.

☐ Сила в правде

Когда вы **дерзко вклиниваетесь в разговор и ставите на место кого-то более могущественного, чем вы**, бросьте+ХАР. *При успехе, они невольно делятся с вами полезной информацией; ГМ скажет, какой именно. *На 10+, вы также избегаете последствий свой дерзости... пока что.

☐ Мастер побега

Когда вы **пытаетесь освободиться от чего-то, что вас удерживает**, бросьте+ЛОВ. *При успехе, вы освобождаетесь. *На 10+, также выберите одно:

- Прямо перед побегом вы наносите урон своему оппоненту
- Вы помогаете сбежать кому-то поблизости
- Вы прихватываете с собой некий сувенир; ГМ скажет, какой именно

☐ Грабитель

Получите сложный ход из буклета Вора.

Монах

Имя ____________________________

Внешность *(Выберите одно из каждой категории)*

Мудрый, Нетерпеливый или Глубокий взгляд
Длинная коса, Повязка на голову или Бритый
Свободная одежда, Монашеское или Боевое одеяние
Подтянутый, Татуированное или Изящное тело

Стремления *(Выберите одно)*

☐ Мастерство
Победите достойного соперника своим боевым искусством, без оружия.

☐ Просветление
Найдите или раскройте истинную причину некой проблемы этого мира.

☐ Поломничество
Путешествуйте или откройте для себя особое духовно значимое место.

Узы *(Задайте эти вопросы своим компаньонам)*

Кому из вас я открыл секрет моего ордена? ________________

Путешествие с кем из вас не одобрил бы мой учитель? ________________

Кому из вас нужна помощь, дабы обрести душевный покой? ________________

Кто из вас может научить меня многому, несмотря на наши различия? ________________

Происхождение (*Выберите одно*)

☐ Путь мира
Когда вы **отказываетесь отвечать насилием в напряженной ситуации**, если вы Переговариваете, Встаете на защиту или Помогаете другому в качестве своего действия, ваш бросок проходит с преимуществом.
Дополнительно, когда вы **входите в дом ваших друзей**, вы почти всегда найдете того, кто примет вас в качестве гостя, при этом, будучи готовым помочь вам; однако, они также могут попросить вас о помощи взамен – ГМ скажет, о чем именно.

☐ Боец
Ваши безоружные атаки теряют свойство *точное* и получают *мощное* взамен.

☐ Скрытный стиль
Ваш стиль боя практикуется в тайне от большого мира. Быть может, сам ваш орден является секретным сообществом или подобным вам не разрешено носить оружие. Вы можете потратить свой Поток, чтобы:

- Быстро применить маскировку, ведя тихо себя и незаметно, пока не решите действовать иначе
- Совершить отвлекающий маневр, который позволит вам мгновенно исчезнуть из поля зрения и скрыться

Снаряжение *(Выберите из доступных вариантов)*

Ваша Нагрузка равна 4. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1) и неким символом вашего ордена, опишите его! **Выберите свое оружие:**
☐ Монашеский посох (*удар копья*, *двуручное*, *точное*, вес 1)
☐ 3 сюрикена (*близко*, *метательное*, вес 0)

Уровень___ Опыт________________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Выберите сложный ход из другого буклета
- ☐ Ваши безоружные атаки теперь имеют свойство *магическое*, а когда вы **Рубите и кромсаете**, на 12+ вы можете свободно выбрать опцию из Секретных техник в дополнение к своему урону

Каким было место, где вы тренировались? Каким был ваш учитель?

Как обычно к монахам относятся другие люди?

Что в вашей внешности или вещах символизирует ваши обеты? Что более всего побуждает вас нарушить или отказаться от своих обетов?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	**D6 +1**
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 16

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Монашеский обет

Культивация внутренней силы требует от вас строгой дисциплины. Назовите свой орден и **выберите два обета**:

- ☐ **Нищета**: Не копите материальных богатств и имущества
- ☐ **Честность**: Откажитесь от лжи, обмана и лицемерия
- ☐ **Мир**: Используйте насилие только в крайнем случае
- ☐ **Сострадание**: Помогайте тем, кто нуждается
- ☐ **Честь**: Не отступайте и не сдавайтесь в битве
- ☐ **Тайна**: Не ракрывайте своего лица или личности

Когда вы **проводите не менее часа в медитации**, вы получаете 3 Потока. Максимум Потока также равен 3. Вы не можете иметь или использовать Поток, пока носите броню или щит.
Когда вы **придерживаетесь обетов, несмотря на все возможные неудобства**, получите 1 Поток, до максимума в 3.

Мастер боевых искусств

Ваше тело и есть ваше оружие. Назовите и опишите свой стиль боевых искусств! Ваши безоружные атаки имеют дальность *рука* и свойство *точное*. **Выберите особую черту вашего стиля**:

- ☐ **Активная оборона**: Когда вы **Встаете на защиту, используя акробатику, ловкие маневры или быстрые рефлексы**, вы можете бросать+Поток заместо ТЕЛ
- ☐ **Железная закалка**: Ваша броня равна вашему Потоку
- ☐ **Пробивные удары**: Ваши безоружные атаки получают +Поток *проникающего* урона помимо обычного
- ☐ **Изнурительные тренировки**: Когда вы **Избегаете угрозы** за счет СИЛ или ТЕЛ, вы можете бросать+Поток

Вы можете применять безоружные атаки против особых существ наподобие элементалей огня или существ, покрытых шипами – вам не придется Избегать угрозы, пытаясь обойти их естественную защиту; а когда вы **Избегаете угрозы, чтобы сократить дистанцию или, наоборот, выйти из боя с противником**, ваш бросок получает преимущество.

Секретные техники

Когда вы **используете секретные техники своего боевого искусства, чтобы одолеть врага**, выберите эффект и опишите, как это происходит:

- Их контроль над своей магический силой слабеет
- Вы выбиваете из рук то, что они держат
- Они *ошеломлены*, шатаясь и будучи беззащитными
- Вы повреждаете их конечность или орган чувств на короткое время
- Вы удерживаете их месте, пока способны держать захват

…затем бросьте+МДР. *На 10+, вы получаете нужный эффект. *На 7-9, вы по-прежнему получаете эффект, но тратите 1 Поток, либо получаете ответную атаку или нечто подобное.

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Будь как вода

Когда **в бою вы получаете урон ответной атакой**, вы можете потратить 1 Поток, чтобы ополовинить урон или эффект.

☐ Шквал ударов

Когда вы **Рубите и кромсаете**, при успехе, вы можете потратить 1 Поток и выбрать эффект (на один ход – не более одного):

- Вы наносите урон всем на дистанации *удара копья*
- Атака получает свойство *мощное*, а бросок урона проходит с преимуществом

Также, ваши безоружные атаки теперь всегда имеют дистацинию *взмаха меча*.

☐ Рев дракона

Когда вы **кричите с особой силой во время атаки**, вы можете использовать ход Дать залп заместо Руби и кромсай, при этом, бросая+МДР заместо ЛОВ. Если вам потребуется использовать Запас, используйте Поток. Если у вас не осталось Потока, вы не можете использовать этот ход.

☐ Лазутчик

Вы действуете невероятно бесшумно, если только сами не захотите обратного. Вам не нужно Избегать угрозы, чтобы остаться незаметным. Дополнительно, когда вы **прячетесь в тенях или темноте**, вас невозможно обнаружить, пока вы сами не раскроете себя; а когда вы **вы атакуете, будучи скрытым**, вы всегда застаете врагов всраплох – бросок урона получает преимущество, однако вы раскрываете себя.

☐ Прикосновение безмятежности

Когда вы **собираетесь добить врага**, вместо этого вы можете уменьшить их ОЗ до 1. Если так, то какое-то время они не станут действовать против вас из страха, уважения или благодарности. Если вы **Переговариваете с ними, пока они находятся в этом состоянии**, вы делаете бросок+МДР заместо ХАР. Это ход не распространяется на нежить, неразумных или особо испорченных существ; ГМ предупредит вас, если это так.

☐ Голос разума

Когда вы **даете внимающему вам человеку честный совет о том, что ему следует сделать**:

- Если этому совету следуют персонажи игроков, они получают преимущество на следующий ход, но не чаще одного раза за игровую ситуацию
- Если этому совету следуют неигровые персонажи, бросьте +МДР. *На 10+, они следуют вашему совету так, как считают наиболее выгодным. *На 7-9, они последуют совету, только если вы поддержите или поможете им

☐ За гранью возможного

Когда вы **действуете со сверхъестественной ловкостью, концентрацией или балансом**, бросьте+ЛОВ. *На 10+, у вас все получается. *На 7-9, выберите одно:

- Действие требует большей концентрации, вам придется потратить 1 Поток
- Вы подвергаете себя опасности или ответным действиям со стороны противника
- Вы оказываетесь не там, где хотели бы
- Ваши действия причиняют непреднамеренный ущерб или изменяют окружение

Аристократ

Имя ______________________

Внешность *(Выберите одно из каждой категории)*

Проницательный, Надменный или Жадный взгляд
Головное украшение, Изысканная шляпа или Вьющиеся локоны
Модная, Военная или Показушная одежда
Пухлое, Ухоженное или Изящное тело

Стремления *(Выберите одно)*

☐ Известность
Повысьте престиж себя или своей семьи.

☐ Долг благородства
Помогайте низшим классам, когда другие сильные мира сего не могут или не хотят.

☐ Гордыня
Докажите свое превосходство или превосходство своей семьи над другими представителями знати.

Узы *(Задайте эти вопросы своим компаньонам)*

Кто из вас помог мне стать тем, кто я есть? ________________

С кем из вас мы могли бы точно не попали в неприятности при обычных обстоятельствах (не в приключении)? ________________

У кого из вас *сложные* взаимоотношения с моей семьей? ________________

К совету кого из вас я могу прислушаться? ________________

Происхождение *(Выберите одно)*

☐ Декадент **Состояние +2**
Вы прожили роскошную жизнь и знаете, как повеселиться на славу. Когда вы **Пируете**, ваш бросок получает преимущество; также, добавьте следующую опцию к списку Пирушки:

- Вы заводите полезные связи; получите преимущество на следующий ход Знак благородных в этом месте

☐ Последний из рода **Состояние +1**
Ваш некогда гордый род пришел в упадок. Знак благородных теперь действует и на темных личностей – преступников, плутов и прочих подобных.

☐ Бастард **Состояние +0**
По линии наследования вашей семьи вы находитесь очень далеко, а потому путь к признанию будет горьким. Ваш базовый модификатор урона теперь равен 1d6+1.

Снаряжение *(Выберите из доступных вараинтов)*

Ваша Нагрузка равна 6. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1) и перстнем с печаткой (*значимое*), показывающим, что вы из дворянской семьи; опишите вашу эмблему или герб! **Выберите семейное оружие-реликвию:**
☐ Палаш, которым был посвящен в рыцари ваш предок (*взмах меча*, урон +1, вес 2)
☐ Украшенная драгоценностями рапира, выигранная вашим предком в дуэли (*взмах меча*, *проникающее* +1, *точное*, вес 2)
☐ Сделанный на заказ лук, которым ваш предок убил дракона (*близко*, *далеко*, вес 2)
Выберите опции в количестве вашего Владения+1:
☐ Бригантина, тисненая серебром (броня 1, вес 1)
☐ Щит с гербом вашей семьи (броня +1, вес 1)
☐ Зелье лечения (вес 0)
☐ Сумка с Запасами (3 ☐☐☐ использования, вес 1)
☐ Лошадь
☐ Кошелек монет (*ценное*, вес 1)

Уровень___ Опыт________________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Выберите сложный ход из другого буклета
- ☐ Увеличьте ваши **Владения** на 1, описав при этом, как ваши действия повлияли на благосостояние или престиж вас, либо вашей семьи

Где ваш дом и как он выглядит?

Что вы думаете о простолюдинах; а что они думают о вас?

Какие манеры отличают вас от простолюдинов?

Чем ваша семья известна наиболее всего?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	D6 +0
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 16

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Знак благородных

Вы – потомок знатного рода и ваша фамилия имеет вес. Это отражается вашей характеристикой Состояния, которая зависит от Происхождения. Учтите, это вовсе не означает, что у вас есть быстрый доступ к богатствам семьи; однако, это можно устроить.

Когда вы **используете ресурсы и влияние семьи среди людей, уважающих знать, чтобы добиться чего-то**, бросьте+Состояние. *На 10+, вы получаете желаемый эффект, но выбираете одно. *На 7-9, это возможно, но вы и ГМ выбираете по одной опции:

- Вы кому-то задолжали; вы не можете использовать этот ход, пока не разберетесь с долгом
- Вам придется довольствоваться чем-то меньшим
- Вы привлекаете к себе нежелательное внимание
- Достижение желаемого потребует от вас чего-то еще

Чем масштабнее ваша задача, тем больше неприятностей вы можете нажить.

Достойное образование

Как дворянин, вы получили прекрасное образование. **Выберите два предмета, в которых вы разбираетесь особенно хорошо**:

- ☐ История известого вам мира
- ☐ Боги и их служители
- ☐ География и политика
- ☐ Языки и культура
- ☐ Военное дело и стратегия
- ☐ Магия и легенды

Когда вы **Копаетесь в голове по поводу одного из этих предметов**, ваш бросок получает преимущество.

Владелец поместья

Ваша семья владеет поместьем или чем-то подобным; опишите его и укажите на карте! Когда вы **находитесь в семейном поместье**, любые броски+Состояние получают преимущество. **Выберите свойства своего поместья в количестве, равное вашему Состоянию+1:**

- ☐ Крепостные стены
- ☐ Знаменитая история (опишите ее!)
- ☐ Верные слуги (назовите их!)
- ☐ Удобное расположение (выберите: *стратегическое*, *скрытое* или *торговое*)
- ☐ Скрытые ходы и катакомбы
- ☐ Магическая лаборатория
- ☐ Секретный вход или пути побега
- ☐ Известные представители (назовите их и опишите, чем они важны)

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Совет

Когда вы **созываете совет, чтобы обсудить политику**, бросьте +Состояние. *На 10+, задайте ГМ два вопроса из списка ниже. *На 7-9, задайте один:

- Что прямо сейчас угрожает мне или моему дому?
- Кто имеет влияние в/на ________?
- Какие отношения между ________ и ________?
- Могу ли я доверять ________?

☐ Острый язык

Когда вы **издеваетесь или насмехаетесь на НПС**, бросьте+ХАР. *При успехе, они должны броситься на вас, либо потерять уважение сверстников, на ваш выбор. *На 10+, также выберите одно:

- Ваш следующий ход против них имеет преимущество
- Ваша провокация заставляет их сболтнуть лишнего; задайте вопрос ГМ – он ответит правдиво

☐ Умелый фехтовальщик

Когда вы **скрещиваете клинки с неотесанными мужланами**, бросьте+ХАР. *На 10+, выберите три. *На 7-9, выберите одно:

- Вы сцепляете клинки, удерживая их внимание на себе некоторое время
- Вы сокращаете дистанцию или выходите из боя с ними
- Вы заставляете врага сместиться; это место не должно сразу же нанести ему вред
- Вы избегаете ответной атаки или чего-то подобного
- Вы наносите урон; бросок проходит с помехой

☐ Царедворец

Когда вы **встречаетесь с кем-то в дипломатических целях**, задайте ГМ два вопроса из списка ниже, от ответит правдиво:

- Ждет ли меня засада?
- Что они думают *на самом деле*?
- Как мне лучше всего поступить в данной ситуации?
- Кто-то наблюдает за нами?

☐ Деньги говорят за меня

Когда вы **пытаетесь повлиять на человека или группу людей, используя свое богаство или статус**, бросьте+Состояние. *На 10+, они впечатлены и относятся к вам с уважением; быть может, не все, но большинство. *На 7-9, они, как минимум, принимают вас во внимание, однако ваши действия провоцируют нежелательную реакцию.

☐ Прирожденный лидер

Когда вы **берете на себя руководство в напряженной ситуации и раздаете приказы другим**:

- Для игроков: если они следуют вашему приказу, они получают преимущество на свой ход, но не чаще одного раза на ситуацию.
- Для неигровых персонажей: бросьте+ХАР. *На 10+, выберите три. *На 7-9, выберите одно:

- Они подчиняются даже опасному или унизительному приказу
- Вы избавляете их от страхов, сомнений или колебаний
- Вы восстанавливаете дисциплину, преодолевая хаос

☐ От крови героев

В вашей династии числится известный герой, а вы проявляете признаки его талантов. Опишите их, затем выберите ход из другого буклета (*даже стартовый*), который вписывается в концепцию вашего предка. *(Другие буклеты не могут выбирать этот ход)*

Колдун

Имя ________________________________

Внешность *(Выберите одно из каждой категории)*

Разноцветные или Налитые кровью глаза, Повязка на глаза
Растрепанные волосы, Татуировки или Капюшон
Украшенное, Странное или Ухоженное одеяние
Отсутствующая тень, Леденящая кожа или Отметины

Стремления *(Выберите одно)*

☐ Предвестие
Распространяйте влияние своего покровителя среди смертных.

☐ Мифы
Найдите и станьте обладателем утраченных знаний.

☐ Доминирование
Добейтесь власти или престижа для себя за счет других.

Узы *(Задайте эти вопросы своим компаньонам)*

Душу кого из вас желает мой покровитель? ________________

Кто из вас считает себя здесь *главным*? ________________

О сокровенных желаниях кого из вас я что-то знаю?
____

Кто из вас поможет достичь целей моего покровителя... независимо от своей воли? ________________

Происхождение *(Выберите одно)*

☐ Культист
Вашего покровителя поддерживает таинственный культ; опишите, кто они и где их можно найти, затем опишите одно преимущество и одну проблему, которую они имеют. Когда вы **ищите последователей своего покровителя там, где они могли бы быть**, вы обычно находите кого-то, кто готов предложить вам помощь во имя вашего покровителя.

☐ Ищущий
В поисках тайных знаний вы открыли то, о чем смертным не следует знать. Добавьте следующую опцию к списку Сглаза:

- Вы создаете эффект из списка заговоров Волшебника

☐ Избранник
Ваш покровитель выбрал вас своим предвестником в этом мире. Вероятно, вы сами искали его; или вас хотели принесли в жертву; либо он сделал это по своим неведомым причинам.
Отметьте эту ячейку в начале сессии: ☐
Когда вы **собираетесь получить Долг**, вы можете стереть отметку в ячейке вместо того, чтобы получить Долг.

Снаряжение *(Выберите из доступных вариантов)*

Ваша Нагрузка равна 4. Вы начинаете с сумкой Запасов (3 ☐☐☐ использования, вес 1) и меткой, которую оставил на вас ваш покровитель; опишите ее! **Выберите два**:

☐ Резной ритуалный посох (*взмах меча*, *двуручное*, вес 1)
☐ Кинжал для жертвоприношений (*рука*, вес 1)
☐ Зелье лечения (вес 0)
☐ Зачарованная роба (броня 1, вес 1)
☐ Ритуальные предметы, подношения и атрибутика (вес 1)

Уровень___ Опыт________________

Когда вы повышаете уровень, выберите между новым сложным ходом и повышением характеристики на 1 до максимума в +2. Когда вы достигаете уровня 6 и выше, вы можете выбрать одну из следующих опций, но не больше одного раза на каждую:

- ☐ Увеличьте характеристику на 1 до максимума в +3
- ☐ Выберите сложный ход из другого буклета
- ☐ Добавьте дополнительное желание и домен к Пакту вашего покровителя

Вы ведете себя сдержанно из-за своего покровителя и тех сил, что стоят за вами? Почему или почему нет?

Что ваш покровитель пообещал вам?

Как ваш покровитель относится к вам?

Какие вещи требует от вас ваш покровитель, чтобы сохранять договор в силе?

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	**D6 +0**
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	
ОЗ			Макс. ОЗ: 16

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Пакт

Вы заключили договор с могущественным существом извне, которое жаждет влияния в этом мире. В обмен, оно дает вам силу. Заполните следующие строки:

"Мой покровитель есть ______________________________,

владыка домена ____________________________________,

известный среди смертных как __________________________.

Он явился ко мне в виде ______________________________,

и отметил меня _____________________________________.

Для этого мира он желает ____________________________,

и я его посланник."

Когда вы **Изучаете обстановку**, добавьте к списку этот вопрос:

- Чем я могу послужить своему покровителю здесь?

Когда вы **удовлетворяете желание своего покровителя**, вы искупаете весь свой Долг.

Сглаз

Когда вы **взываете к силе своего покровителя, чтобы сокрушить врагов**, обозначьте цель, которую вы видите, либо владеете какой-то личной вещью, затем бросьте+ИНТ. *При успехе, выберите одно и опишите, как проявляется сила вашего покровителя. *На 7-9, выберите одно и получите 1 Долг:

- Их переполняет чувство невыразимого страха, заставляя съеживаться или трястись некоторое время
- Их движения становятся неуклюжими; они спотыкаются или роняют то, что держат в руках
- Их ноги сливаются с землей, не давая сойти с места
- Их одолевает слабость; они впадают в легкую дремоту, если их ничто не беспокоит и не пугает
- Вы наносите им урон; также выберите одно из свойств: *мощное*, *незаметное*, +ХАР *проникающего* урона

Когда вы **совершаете свой классовый ход с результатом 6-**, бросьте d6 в дополнение к ходу ГМ. Если результат меньше или равен вашему Долгу, ГМ может избавить вас от Долга (не больше 3); если так, он выберет по одному эффекту за каждый сгоревший Долг:

- Скверна распространяется вокруг; кто-то или что-то поблизости повреждается, портится или искажается
- Ваш покровитель ненадолго берет контроль над вашим телом – настолько, чтобы успеть совершить действие
- Сила искажает ваше тело или разум; ГМ опишет, как именно и скажет, какую травму вы получаете

В начале игры выберите один из следующих сложных ходов:

☐ Змеиная проницательность

Когда вы **Переговариваете с кем-то или Изучаете обстановку относительно них**, на 10+ вы также узнате что-то об их истинной природе или сокровенных желаниях. Когда вы **действуете, исходя из этой информации**, ваш ход получает преимущество.

☐ Когда сойдутся звезды

Когда вы **исполняете дорогостоящий и сложный ритуал, дабы вызвать одного из слуг вашего покровителя**, скажите, кого вы хотите призвать и в чем его назначение, затем получите Долг и бросьте+ХАР. *На 10+, выберите одно. *На 7-9, выберите два:

- Вы не можете его контролировать
- У него есть свои планы, либо он мешает ваш
- Исполнение задачи приводит к нежелательному ущербу

☐ Моими устами

Когда вы **делаете бросок для другого хода, взывающего к силам покровителя**, вы можете выбрать количество опций, равное вашей МДР (или меньше), а затем сообщить другим игрокам:

- ...как домен вашего покровителя проявляется в этом мире
- ...как ваш покровитель усиливает ваши действия
- ...почему ваш покровитель заинтересован этим делом
- ...о том, что ваш покровитель хочет взамен

*На 10+, все, что вы сказали – правда. *На 7-9, ГМ выберет одно ложное утверждение. *На 6-, нет никаких гарантий.

☐ Знак древних

Когда вы **используете тайные слова и печати, чтобы изгнать существо из другого плана**, бросьте+ИНТ. *При успехе, оно не может приблизиться к вам, пока вы не позволите ему (или не потеряете концентрацию). *На 10+, оно должно вернуться туда, откуда пришло; также ГМ назовет вам условие, которое нужно выполнить, чтобы не дать ему вернуться в этот мир.

☐ Запретное знание

Когда вы **проводите ритуал, прося своего покровителя о знании**, он пошлет вам видение; задайте любой вопрос, затем бросьте+ХАР. *На 10+, выберите одно. *На 7-9, выберите два. *На 6-, вы берете все три условия:

- Видео туманно и окутано символизмом
- Ответ искажен, согласно воле вашего покровителя
- Вы получаете Долг

ГМ опишет ваше видение, ответив на ваш вопрос настолько ясно, насколько позволяют выбранные вами условия.

☐ Гипноз

Когда вы **всматриваетесь глубоко в глаза человека**, бросьте+ХАР. *На 10+, выберите три. *На 7-9, получите Долг и выберите два:

- Они относятся к вам как к другу, пока вы не докажите обратное
- Они убегают в страхе
- Они отдают что-то из своих вещей
- Они правдиво отвечают на ваш вопрос
- Они забывают о том, что вы вообще там были
- Их разум не поврежден в следствие контакта с вами

☐ Тауматургия

Получите сложный ход из буклета Волшебника.

Деревенщина

Имя ______________________________

Внешность
(Выберите одно из каждой категории)

Обычная прическа, Широкая шляпа или Шлем
Простая, Рабочая или Повседневная одежда
Закрытое, Серьезное, Энергичное или Угрюмое лицо

Происхождение
(Выберите одно)

☐ Работяга
Когда вы **ставите благо своего села превыше собственного**, получите 1 Стремления.

☐ Ополченец
Когда вы **сражаетесь за свое село**, получите 1 Стремления.

☐ Подмастерье
Когда **ваши знания каким-то образом помогают селу**, получите 1 Стремления.

☐ Пройдоха
Когда **достижение ваших собственных целей как-то помогает селу**, получите 1 Стремления.

☐ Чужак
Когда **ваши действия приносят вам доверение со стороны селян**, получите 1 Стремления.

Профессия

Хотя вы еще и не получаете Опыт, у вас есть навык, который помогает вам обустроить свою жизнь в селе. Как вы этому научились? Когда вы **применяете профессиональные навыки с пользой**, получите 1 Стремления.

Моя профессия это: ______________________

Снаряжение

У вас есть один инструмент, имеющий отношение к вашей профессии; доспехов у вас нет, а оружие должно быть не серьезнее, чем нож или деревянный посох. Монет у вас также нет, но, к счастью, вы живете в тесном сообществе людей, где вам всегда доступны сытная еда и теплая постель – при условии, что вы делаете свое дело на пользу села.

Узы

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	D6 -1
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	

ОЗ

Макс. ОЗ: 7

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Распределение характеристик

Вы начинаете игру со всеми базовыми ходами. Когда вы **совершеваете ход в первый раз**, выберите подходящий модификатор для этой характеристики: -1, +0, +1 или +2. У вас может быть один -1, два +0, два +1 и один +2 модификаторов.

Стремление

Стремление зарабатывается посредством использования вашей Профессии, Происхождения и реализации Уз. Вы можете потратить Стремление, чтобы получить преимущество к броску на ход с участием ваших односельчан. Также Стремление понадобится вам для хода Жизнь приключенца.

Узы

Добавляйте Узы с другими сопартийцами по мере развития вашей совместной истории. Доверяете ли вы им? Была ли у вас какая-то общая история до начала приключений? Должны ли они вам что-нибудь? Знаете ли вы что-то из их секретов? Быть может, вы хотите им что-то доказать? А может вы – гарант их безопасности?

Когда вы **записываете Узы**, вы можете позволить игроку, который в них фигурирует, назначить модификатор для неиспользованной характеристики; если вы делаете это, получите 1 Стремление. Вы также получаете две способности на выбор:

- ☐ **Местный герой**: Когда вы берете этот ход, вы немедленно получаете 2 Стремления
- ☐ **Военная подготовка**: Ваш модификатор урона равен +0
- ☐ **Стойкость**: Ваше Макс. ОЗ равно 10
- ☐ **Решительная защита**: Когда вы Встаете на защиту, вы можете потратить Стремление в качестве ресурса
- ☐ **Везунчик**: Когда вы Избегаете угрозы и получаете 6-, вы можете потратить 1 Стремление, чтобы считать это за 7-9
- ☐ **Верующий**: Опишите свое божество. Когда вы **просите своего бога о наставлении**, он ответит, как вам следует поступить. Если это делаете, получите 1 Стремления
- ☐ **Шестое чувство**: Когда вы **чувствуете опасность**, вы можете потратить 1 Стремление и спросить ГМ, "К чему мне следует присмотреться?", он ответит правдиво.
- ☐ **Студент**: Когда вы Копаетесь в голове, вы можете потратить 1 Стремление, чтобы получить результат 10+
- ☐ **Лидерство**: Вы можете потратить Стремление, чтобы освободить всех, кто видит и слышит вас от любых эффектов страха, отчаяния или оглушения; опишите, как

Когда вы **распределили все 6 характеристик и описали, как минимум 2 Уз, вы готовы к тому, что начать Жизнь приключенца**; совершите ход Жизнь приключенца, описанный на следующей странице.

Dungeon World – это игра в жанре приключенческого фентези. И хотя сейчас вы всего лишь скромный деревенский житель, опасный мир приключений уже стучится в вашу дверь, и первые ощущения от него вы получите уже сейчас. История мира и ваша собственная судьба будут зависеть от ваших решений.

У ваших персонажей уже есть некая общая история, так что давайте сразу перейдем к действию. Эта общая история представлена в Узах вашего буклета. Мастер (ГМ) задаст вам вопросы о том, откуда ваш персонаж, каким ему является этот мир и что он будет делать. Именно ваши ответы определяют историю мира и ход приключения. Мы играем для того, чтобы увидеть, что произойдет.

Играть Dungeon World значит вести разговор; кто-то что-то говорит, затем вы отвечаете, и, быть может, кто-то вмешивается. Игроки по очереди включаются в повествование, заставляя его меняться. ГМ что-то говорит, игроки отвечают. Игроки задают вопросы или делают заявления, ГМ говорит им, что произошло. Лучше всего разговор идет тогда, когда мы все слушаем, задаем вопросы и дополняем друг друга.

Руби и кромсай

Когда вы **атакуете в ближнем бою**, бросьте+СИЛ. *На 10+, нанесите урон и выберите одно:

- Вы избегаете вражеской атаки
- Вы наносите дополнительные +1d6 урона, но получаете атаку в ответ

*На 7-9, вы наносите урон, но также получаете атаку в ответ.

Дать залп

Когда вы **целитесь и стреляете в противника**, бросьте+ЛОВ. *На 10+, вы стреляете точно, нанося свой урон. *На 7-9, нанесите урон и выберите одно:

- Чтобы попасть, вам необходимо занять опасную позицию, которую опишет ГМ
- Выстрел получается не очень удачным. Вы делаете бросок урона с помехой
- Вам приходится сделать несколько выстрелов; используйте Запас; в случае с метательным оружием – оно ломается, либо утеряно навсегда (иначе, вы можете восстановить его позже)

Избежать угрозы

Когда вы **действуете, невзирая на угрозу или оказавшись в плохом положении**, опишите, как вы это делаете. Если...

- ...силовым методом, +СИЛ
- ...избегая чего-то или действуя быстро, +ЛОВ
- ...за счет физической выдержки, +ТЕЛ
- ...пытаясь быстро что-то сообразить, +ИНТ
- ...за счет силы духа, +МДР
- ...используя обаяние и социализацию, +ХАР

*На 10+, вы преуспеваете, избегая угрозы. *На 7-9, вы уступаете: ГМ предложит вам исход похуже, трудный выбор или сделку.

Покопаться в голове

Когда вы **пытаетесь извлечь сведения о чем-либо**, бросьте +ИНТ. *На 10+, ГМ расскажет вам что-то интересное и полезное, касательно данной ситуации. *На 7–9, ГМ расскажет вам только что-то интересное, а вот как обернуть это на пользу – это уже ваша проблема. ГМ также может спросить "Откуда ты это знаешь?". Расскажите ему.

Встать на защиту

Когда вы **пытаетесь защитить кого-то или что-то**, бросьте+ТЕЛ. *На 10+, получите 3 ресурса. *На 7-9, получите 1 ресурс. Потратьте ваши ресурсы, чтобы:

- Принять атаку/эффект на себя
- Ополовинить входящий урон/эффект
- Перевести все внимание на себя
- Контратаковать противника; бросок урона проводится с помехой

Когда вы **продолжаете атаковать, либо угроза уже неактуальна**, вы теряете все свои ресурсы на этот ход.

Изучить обстановку

Когда вы **внимательно изучаете ситуацию или человека**, бросьте+МДР. *На 10+, задайте ГМ 3 вопроса из списка ниже. *На 7-9, только 1. Получите преимущество на следующий ход, если действуете, исходя из полученных данных.

- Что здесь недавно произошло?
- Что вот-вот случится?
- На что мне следует обратить внимание?
- Что здесь полезного или ценного для меня?
- Кто здесь главный?
- Что здесь не то, чем кажется?

Переговоры

Когда вы **пытаетесь повлиять на персонажа ведущего, манипулируя им, чтобы заставить сделать то, чего он обычно делать не стал бы**, бросьте+ХАР. *На 10+, они укажут вам простейший способ, который их убедит. *На 7-9, они укажут вам на что-то, что могло бы их убедить, но это будет сопряжено с чем-то дорогостоящим, либо сомнительным.

Жизнь приключенца

Когда вы **готовы покинуть свой дом и начать новую жизнь, полную приключений,** сделайте следующее:

- Примите свою героическую судьбу. Оставьте буклет Деревенщины и выберите себе новый
- Возьмите себе новое имя и более классный внешний вид
- Выберите Стремление и Происхождение. Ваши компаньоны могут подсказать, исходя из ваших прошлых действий
- Перенесите характеристики в новый буклет
- Получите все соответствующие ресурсы, способности, снаряжение и ходы персонажа первого уровня; при этом, сохраните уже имеющиеся Узы. Если ваш класс подразумевает другие Узы - запишите и их тоже
- Забудьте про все способности Деревещины, ровно как и Профессию со старым Происхождением
- Расскажите другим, как вы обучились основам своего класса. ГМ может задать вам вопросы о том, как проходили тренировки

Наконец, возьмите все оставшееся Стремление и бросьте +Стремление. *На 10+, вы наслаждаетесь теплыми проводами. Надежды и мечты ваших односелян отправляются вместе с вами, вместе с небольшим подарком. *На 7-9, выберите одно:

- У вас здесь остаются незавершенные дела, которые, вероятно, еще настигнут вас в будущем
- Вы оставляете здесь кого-то, кто очень нуждается в вашей помощи и едва ли выживет без вас
- Вы отказываетесь от чего-то ценного в пользу вашего соперника
- Ваши односельчане прогоняют вас. Вы больше не один из них и никогда им не будете

*На 6-, пути назад нет. Мрачные предзнаменования сопровождают вас в пути.

Массовка

Имя ______________________________

Внешность
(Выберите одно из каждой категории)

Обычная прическа, Широкая шляпа или Шлем
Обычная или Рабочая одежда, Одеяние путешественника
Закрытое, Серьезное, Энергичное или Угрюмое лицо

Специализация
(*Выберите одно*)

☐ Воитель
Ваш базовый модификатор урона равен d6+1.

☐ Эксперт
Когда вы действуете в рамках своей экспертизы, ваши броски получают преимущество.

☐ Заклинатель
Вы можете использовать заговоры, как если бы вы были Волшебником, в порядке хода Сотворение заклинаний.

Снаряжение

Ваша Нагрузка равна 5. Вы начинаете с базовым оружием ближнего боя на ваш выбор (*взмах меча*, вес 1), сумкой Запасов (2 ☐☐ использования, вес 1) и **выберите одно**:

☐ Потрепанный лук (*близко*, вес 2)
☐ Кожаный доспех (броня 1, вес 1)

Массовка – это персонажи поддержки, которых можно использовать, когда за вашим столом оказывается временный гостевой игрок или если обычный персонаж игрока в данный момент занимается чем-то другим . Они хорошо подойдут для быстрого знакомства с основами игры, либо же в качестве расходных сил для каких-то небольших партий в формате one-shot. Не бойтесь их смерти, и не принимайте это близко к сердцу; они ведь изначально предполагались для того, чтобы пустить их В расход.

Распределите данные характеристики: +2, +1, +1, +0, +0, -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	Урон
☐ Ранение	☐ Встряска	☐ Болезнь	D6 +0
ИНТ	**МДР**	**ХАР**	**Броня**
☐ Путаница	☐ Усталость	☐ Стресс	

ОЗ

Макс. ОЗ: 10

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Экспертиза

Вы – специалист в некоторых областях знаний. **Выберите две:**

- ☐ Травничество и медицина (МДР)
- ☐ Поиск пути и выживание в дикой природе (МДР)
- ☐ Проникновение и кражи со взломом (ЛОВ)
- ☐ Уважемы в определенных кругах (каких?) (ХАР)
- ☐ Торговля и оценка экзотических артефактов (ИНТ)
- ☐ Защита и охрана (ТЕЛ)
- ☐ Грубая сила и черная работа (СИЛ)
- ☐ Умелый ремесленник (выберите специальность, а ГМ подберет подходящую характеристику для проверок)

Когда вы **исполняете задачу в рамках своей экспертизы**, бросьте +Характеристика. *На 10+, вы исполняете задуманное. *На 7-9, у вас все еще получается, но ГМ предложит вам исход похуже или сомнительный выбор. Помимо того, когда вы **Копаете в голове о своей области знаний,** ваши броски получают преимущество.

Туз в рукаве

Когда дело – дрянь, у вас есть особое преимущество, чтобы выйти из этого положения. **Выберите одно, но не раскрывайте подробностей до тех пор, пока оно не сыграет свою роль**:

- ☐ Благосклонность кого-то могущественного (опишите их)
- ☐ Сеть контактов (выберите: *способных* или *верных*)
- ☐ Членство гильдии (выберите: *престижная* или *скрытная*)
- ☐ Укрытие (выберите: *секретное* или *укрепленное*)

В расход

У вас нет ни Наследния, ни Стремлений, ни Уз; вы здесь только потому, что вас наняли. Вы никогда не получаете Опыт.

Когда вы **жертвуете собой, чтобы достичь чего-то**, выберите одно:

- Другие персонажи учатся на опыте вашей смерти; расскажите нам, что они открыли для себя
- Вы предоставляете им возможность; опишите, как вы временно препятствуете угрозе – достаточно, чтобы кто-то воспользовался этим моментом
- Вы просто делаете свою работу; скажите, что вы успели сделать перед смертью: например, открыть проход, добить противника (не главного) или сделать то, ради чего вас наняли

На конец сессии, если вы еще живы, любой Опыт, который вы могли бы получить за счет ответов на вопросы хода Конец сессии, может быть передан другому персонажу, которым вы владеете сейчас или создатите в будущем.

Престиж-классы

Как только персонаж достигает 10 уровня, он теряет возможность совершать ход Повысить уровень – он навсегда остается 10-м. Это, однако, не значит, что им некуда больше расти и их история окончена. Персонажи, которые желают разиваться дальше, могут воспользоваться престиж-классом.

Престиж-класс – это особая награда для тех, кто совершил нечто значимое. Когда ваш персонаж исполняет специфическую задачу, которая объясняет получение стартового хода престиж-класса, ГМ даст ему соответствующий буклет, который можно добавить к своему старому.

У престиж-классов есть стартовый ход и несколько сложных. Стартовый ход каждого престиж-класса должен выбираться в первую очередь; после этого, любые сложные ходы могут быть выбраны в любом порядке. Ходы мультикласса, вроде Мастера на все руки у Барда, или опции выбора сложного хода из другого буклета за счет Повышения уровня не могут выбирать ходы престиж-классов.

Ходы престиж-классов также получаются за счет Опыта. Когда вы **имеете не менее 20 Опыта и досточно времени на отдых, а также соответствуете условиях престиж-класса**, вы можете потратить 20 Опыта и получить ход из буклета престиж-класса. Учтите: это <u>не</u> то же самое,что и повышение уровня; вы не можете выбирать опции из списка Повысить уровень – ваш уровень остается прежним. Вы можете получить ходы престиж-класса <u>до</u> достижения уровня 10, но как только вы его достигли, выбор опций из списка Повысить уровень вам <u>не</u> доступен.

Когда персонаж исполняет задачу, открывающую доступ к престиж-классу, ГМ может по своему усмотрению предложить персонажу Опыта "взаймы", чтобы он мог сразу же приобрети стартовый ход. Одолженный таким образом опыт должен быть оплачен в будущем – иначе персонаж не сможет продолжить прогрессировать дальше. Эту возможность следует использовать, когда и игрок, и ГМ считают, что для персонажа было бы уместным получить ход здесь и сейчас.

Здесь представляется ряд примеров престиж-классов, подходящих для большинства кампаний. Тем не менее, если специфика ваших игр подразумевает нечто иное – не бойтесь адаптировать престиж-классы под себя.

Ассасин

*Когда вы **доказываете свою ценность, убив свою первую цель, и вас посвящают в Лигу Ассасинов**, вы можете приобрести стартовый ход:*

☐ Смертельный удар

Когда вы **находите слабые места цели или способ добраться до нее**, поставьте +1 Метку на цель. Если вы оставляете предупреждение о своих намерениях, вроде кинжала под их подушкой, поставьте +2 Метки. Держать Метки одновременно можно только на одной цели; если вы выбираете новую цель, все ваши предыдущие Метки утеряны.

Когда вы **применяете полученные знания о цели для убийства, в то время как они не подозревают или не знают о вас**, опишите как вы это делаете; затем потратьте все накопленные Метки и бросьте+Метки. *При успехе, они мертвы, вот так. *На 12+, вы получаете три опции. *На 10-11, выберите две. *На 7-9, выберите одну:

- Цель умирает без шума и поднятия тревоги
- Цель умирает, не успев совершить что-то против вас
- Вы не оставляете никаких улик или зацепок, за счет которых можно было бы вас выследить

*На 6-, ваше нападение оборачивется неудачей, вы не можете получать Метки на эту цель, пока не убьете ее или кого-то другого. Ассасины не терпят неудач.

*Если вы **уже обладаете ходом Смертельный удар**, вы можете приобретать следующие ходы:*

☐ Прах к праху

Когда вы **убиваете врага, в том числе, посредством Смертельного удара**, вы можете обратить их тело в прах, по желанию. Если так, их более нельзя воскрешать или реанимировать как-то иначе, а любые попытки обратиться к их духу терпят неудачу. Касательно их имущества – вы сами выбираете, что обратится в прах вместе с ними, а что нет. Магические предметы не могут быть уничтожены таким образом.

☐ Тень

Вы действуете невероятно бесшумно, если только сами не захотите обратного. Вам не нужно Избегать угрозы, чтобы остаться незаметным.
Дополнительно, когда вы **используете тени, чтобы добраться до пункта назначения или чтобы уйти от преследования**, бросьте+ЛОВ. *На 10+, выберите два.
*На 7-9, выберите одно:

- Вы попадаете туда незамеченными или уходите от преследователей
- Вы добираетесь туда намного быстрее, чем обычно
- Вы не оставляете за собой следов, за счет которых можно было выследить вас или ваших союзников

☐ Исчезновение

Когда вы **сливатесь с толпой или тенями**, враги никогда не заметят вас, пока вы сами не привлечете к себе внимание или не выйдите из укрытия. Вы можете прятаться прямо у них на виду, использовав момент отвлечения. Когда вы **наносите удар, скрываясь в толпе или тенях**, любая ваша атака, включая Смертельный удар, получает преимущество.

Военачальник

Когда вы ***ведете группу людей на большую кровавую битву и выходите победителем****, вы можете приобрести стартовый ход:*

☐ Глава отряда

Вы можете собрать воинов под своим знаменем, когда у вас есть подходящие люди, которых вы можете нанять или возглавить. Когда вы **собираете боевой отряд**, они будут сражаться за вас в течение одной битвы; также они могут потребовать свою часть добычи. Сила отряда, его снаряжение и способности зависят от качества самих воинов. По-умолчанию, ваш отряд имеет Лояльность, равную вашей ХАР, Качество+1, свойства *Группа*, *Боевой опыт* и *Бойцы*, а также ход "Строевая подготовка"; характеристики отряда могут разнится, в зависимости от обстоятельств. ГМ скажет вам, в чем заключается их Инстинкт.

Когда вы **ведете свой отряд в бой**, бросьте+ХАР. *На 10+, получите 3 ресурса. *На 7-9, получите 2. *На 6-, получите 1, но потом у вас могут быть проблемы. В процессе боя, тратьте ресурсы, чтобы ваш отряд:

- Совершил мощный натиск
- Стоял крепко, сдерживая натист
- Совершил организованный отход
- Избежал опасности или помехи на поле боя
- Проявил милосердие к побежденным врагам
- Держал себя в руках, несмотря на страх или опасность
- Восстановил дисциплину и сформировал ряды после совершения некой ошибки или прорыва

После боя, если от вашего отряда еще что-то осталось и они готовы продолжить несение службы, вы можете потратить оставшиеся ресурсы, чтобы собрать их вместе и направить их в следующий бой. Если вы этого не делаете, они расходятся.

Если вы ***уже обладаете ходом Глава отряда****, вы можете приобретать следующие ходы:*

☐ Держать строй

Пока вы **стоите на передовой плечом к плечу со своими союзниками**, вы можете Вставать на защиту, используя ХАР заместо ТЕЛ.

Помимо того, пока вы **находитесь поблизости и вас слышат**, ни у одного неигрового персонажа под вашим командованием не будет проблем с дисциплиной. Тяжелый взгляд или резкий упрек с вашей стороны быстро вернет их в чувство, прогонит страх и не позволит бежать с поля боя.

☐ Опытный командир

Когда вы **используете ход Глава отряда**, вы получаете +1 ресурс, независимо от броска; также, добавьте к списку хода следующие опции:

- Получают магическую поддержку
- Сражаются и умирают до последнего без тени страха

☐ Боевой штандарт

У вас есть некий символ, которым вы вдохновляете других – быть может, и не сам штандарт, но что-то видное и заметное. Опишите его!
Пока ваш **символ находится в поле зрения**, все, кто сражается на вашей стороне, получают +1 брони, а также преимущество на любой ход для преодоления страха и отчаяния.

Бурерожденный

Когда ***электрические потоки божественной природы наполняют вас силой****, вы можете приобрести стартовый ход:*

☐ Атмомансия

Когда вы **приказываете погоде измениться, стоя под открытым небом**, выберите желаемый эффект и бросьте+МДР.

- Наполнить местность густым туманом
- Сделать так, чтобы температура в этом районе упала ниже нуля
- Получить контроль над скоростью и направлением ветра; от шторма до полного штиля
- Призвать или остановить дождь в этом районе; или снег, если там холодно

*При успехе, вы получаете желаемое. *На 7-9, выберите одно:

- Эффект получается слабым или временным
- Погода меняется иным – нежелательным образом; ГМ опишет подробности

*На 6-, что-то странное происходит с погодой... Ждите неприятностей.

Если вы ***уже обладаете ходом Атмомансия****, вы можете приобретать следующие ходы:*

☐ Призывающий бурю

Пока **идет дождь**, добавьте следующие опции к списку Атмомансии :

- Молния поражает указанную вами цель, нанося урон ей и всем, кто стоит поблизости, игнорируя броню
- Раскат грома на короткое время оглушает всех в этом районе

☐ Легкий как перышко

Пока вы **на вас надета развевающаяся накидка, либо у вас есть нечто вроде паруса**, вы можете летать во время сильных ветров с ограниченной управляемостью. Выполнение чего-то комплексного может потребовать от вас Избежать угрозы.

☐ Легендарная буря

Когда вы **используете Атмомансию**, на 12+ вы можете выбрать дополнительный эффект из списка Атмомансии, либо из следующего:

- Создать резкий порыв ветра, который заставит кого-то на дистации *удара копья* улететь прочь
- Выбранный эффект из списка Атмомансии становится еще мощнее (проливной дождь, завывающий ветер и т.п.)
- Создать стену из ветра, которая отражает входящие стрелы и другие небольшие снаряды
- Создать или остановить экстремальные погодные условия; смерч, град или иную фантастическую погоду, которая будет наносить урон всем в этом районе, кроме вас; урон обладает свойством *мощное*

Хранитель

*Когда вы **обретаете легендарное оружие, либо наполняете свое собственное силой убитого им легендарного монстра**, вы можете приобрести стартовый ход:*

☐ Особое оружие

Это ваше оружие. Подобных ему много, но это – ваше. Ваше оружие – ваш лучший друг. Это ваша жизнь. Вы владеете им так же, как владеете своей жизнью. Ваше оружие без вас – бесполезно. А без вашего оружия – бесполезны вы. Вы должны сохранить его должным образом.

Выберите особую силу для вашего оружия, либо, если вы нашли его, ГМ выберет силу за вас:

- ☐ Пылает огнем, когда достается из ножен; обладает свойством *огненное*
- ☐ Благославленно богами; обладает свойством *божественное*
- ☐ Моментально убивает определенный тип врагов (назовите их!); обладает свойством *гибельное*
- ☐ Вострый клинок; обладает свойством *проникающее*
- ☐ Раны, нанесенные этим оружием, нельзя залечить без особой мощной магии
- ☐ Невероятно тяжелое; дробит камни как орехи
- ☐ Снимает чары с пораженных врагов
- ☐ Светится, когда опасность близко
- ☐ ______________________________
- ☐ ______________________________

ГМ также определит что-то, чего ваше оружие желает. Когда вы **совершаете героический поступок, удовлетворяющий желаниям вашего оружия**, оно становится еще мощнее – вы можете выбрать другую особую силу для своего оружия. Когда вы **действуете против воли вашего оружия**, оно может начать бороться против вас или отказать вам в своих способностях.

*Если вы **уже обладаете ходом Особое оружие**, вы можете приобретать следующие ходы:*

☐ Связь

Когда вы записываете новые Узы, вы можете указать ваше оружие заместо персонажа. Ваше оружие наносит +1 урона за каждую Узу.

☐ Наследие

Когда вы **советуетесь в духами, обитающими в вашем оружии**, они дадут вам некую информацию о сложившейся ситуации, но также они сами могут задать вам пару вопросов в ответ; бросьте+ХАР. *На 10+, ГМ снабдит вас полезной деталью. *На 7-9, ГМ даст вам общее представление.

☐ Модификация

Когда у вас **есть доступ к кузне**, вы можете перенести магические свойства другого оружие на свое – особое. Другое оружие, при этом, будет уничтожено, а ваше оружие получает свойства уничтоженного.

Мастер рун

*Когда вы **освоили вырезание рун и изучили свою первую могущественную руну**, вы можете приобрести стартовый ход:*

☐ Руническое ремесло

Вы изучили могущественную руну, которая способна наполнять предметы магией. Выберите руну, которую вы изучили; когда вы изучите другие, добавьте их к списку:

- ☐ Руна горы
- ☐ Руна огня
- ☐ Руна льда
- ☐ Руна луны
- ☐ Руна тени
- ☐ Руна солнца
- ☐ Руна грома
- ☐ Руна порядка
- ☐ ______________
- ☐ ______________

Когда вы **вырезаете руну на чем-то, чтобы наполнить эту вещь особой силой**, опишите эффект данной руны, и, если ГМ согласен, что это разумно в контексте выбранной вами руны, бросьте+ИНТ. *На 10+, выберите два. *На 7-9, выберите одно:

- Эффект перманентный, пока руна целая и не испорчена
- Эффект не имеет побочных воздействий
- Эффект не имеет каких-либо ограничений

*На 6-, предмет проклят. ГМ опишет вам природу проклятья, но только после того, как эффект проявится впервые.

Объект может иметь не более одной активной руны одновременно; для того, чтобы прекратить действие эффекта руны – сотрите ее. Любой предмет, который вы пытаетесь зачаровать таким образом должен иметь вес не менее 1.

*Если вы **уже обладаете ходом Руническое ремесло**, вы можете приобретать следующие ходы:*

☐ Высеченное в камне

Высеченные вами руны легко выдерживают разрушительное воздействие времени; удалить их можно только посредством магии; при этом, когда человек пытается рассеять магию вашей руны, он получает 1d6 урона в ответ. Данный эффект не распространяется на того, кто эту руну нанес (т.е. на вас) – для вас эта манипуляция всегда безопасна.

☐ Кузнец душ

Теперь вы можете наносить руны и поверх живых объектов (ауч!). Для этого ваш объект должен быть согласен, либо ограничен в передвижении, чтобы вы могли зачаровать его. Также, ГМ расскажет вам о возможных осложнениях, возникающих в процессе.

☐ Руническое мастерство

Когда вы **вырезаете руну**, на 12+ ГМ поставит дополнительное условие. Если вы его выполняете, вы получаете третью опцию из списка Рунического ремесла.

Выживший

*Когда вам **удается пережить ужасный рок или сверхъестественный катаклизм, несмотря на мизерные шансы**, вы можете приобрести стартовый ход:*

☐ Посыпающий голову пеплом

На вашу долю выпали тяжелые испытания, которые оставили свой след. **Выберите две отметины и опишите их**:

- ☐ **Пылающие шрамы**: Когда вы **в опасности**, шрамы начинают светиться и гореть
- ☐ **Заветы, высеченные на коже**: Когда вы **получаете урон**, ваш следующий бросок урона проходит с преимуществом
- ☐ **Окровавленные руки**: Ваше тело – само по себе оружие (*рука*, *мощное*)
- ☐ **Разбитое сердце**: Вам не нужно Избегать угрозы перед страхом или болью; вы автоматически получаете результат 10+
- ☐ **Пошатнувшийся рассудок**: Любые силы, которые пытаются контролировать или манипулировать вашим разумом, терпят неудачу
- ☐ **Неспокойная душа**: Когда вы **делаете Последний вздох**, ваш бросок проходит с преимуществом
- ☐ **Укрепленные кости**: Вы получаете +1 броню

Дополнительно, когда вы **берете новый ход Выжившего (но не этот)**, получите +1 Боли. Когда вам **причиняется огромный ущерб**, вы можете потратить Боль, чтобы игнорировать его и выбрать еще одну отметину из списка.

*Если вы **уже обладаете ходом Посыпающий голову пеплом**, вы можете приобретать следующие ходы:*

☐ Неудержимая сила

Когда вы **страдаете от травмы, состояния или ограничения, но действуете вопреки всему**, бросьте+ТЕЛ. *На 10+, получите 3 ресурса. *На 7-9, получите 2. *На 6-, получите 1 однако, после того как вы его потратите, ваша травма, состояние или ограничение ухудшатся. Вы можете потратить ресурсы на то, чтобы полностью игнорировать все травмы, состония или ограничения в течение нескольких решающих моментов.

☐ Недвижимый объект

Когда вы **Встаете на защиту**, вы получаете +1 ресурс, независимо от успеха, а также следующие опции к списку Встать на защиту:

- Вы принимаете на себя все удары атак противника, но их оружие разбивается об вас
- Вы пристально смотрите на надвигующегося противника, заставляя их остановится

☐ Один против всех

Когда вы **стоите в одиночку против большой надвигающейся урозы**, бросьте+ТЕЛ. *На 10+, после героического противостояния вы заставляете угрозу отступить, получая при этом некоторый урон. *На 7-9, после изнурительной борьбы, вы отбрасываете угрозу, но получаете перманентный шрам – физический, ментальный или эмоциональный; ГМ опишет его. *На 6-, сделайте свой Последний вздох; после отчаянной попытки, вы терпите неудачу. Боль (ресурс) не может предотвравратить или смягчить последствия этого хода.

This compendium class is based on material originally written by Jacob Randolph.

Зеленый рыцарь

*Когда вы **получаете титул защитника природы от Зеленого владыки**, вы можете приобрести стартовый ход:*

☐ Дар природы

Когда вы **касаетесь руками коры дерева и просите о помощи**, скажите, чего вы желаете от леса (еды, убежища, оружия, и т.п.) и броьсте+МДР. *При успехе, лес исполнит вашу просьбу, насколько это возможно; а еще лес попросит что-то взамен. *На 10+, получите все три. *На 7-9, выберите два:

- Помощь приходит быстро
- Вы получаете достаточно, чтобы обеспечить всю группу
- Это продлится довольно долго

Пока **не исполните просьбу леса**, все ваши ходы Зеленого рыцаря проходят с помехой.

Помимо того, когда вы **Совершаете опасное путешествие через лес**, вам не нужно делать броски; вы автоматически получаете результат 10+.

*Если вы **уже обладаете ходом Дар природы**, вы можете приобретать следующие ходы:*

☐ Животная связь

Вы можете говорить с животными и понимать их, а также внимательно изучать их и вести Переговоры, как если бы они были обычными людьми .

Когда вы **касаетесь животного и посылаете свои мысли в его сознание**, бросьте+МДР. *При успехе, вы можете читать мысли и воспоминания животного, заново переживая его прошлое и видя то, что видело оно. *На 7-9, вас с трудом дается отличать его воспоминания от своих; вы перенимаете некоторые повадки животного до тех пор, пока не оборвете эту связь.

☐ Дикий зов

Когда вы призываете животных к себе или к кому-то другому, выберите тип животного и бросьте+МДР. *При успехе, они собираются в выбранном вами месте. *На 7-9, выберите одно:

- Им нужно время, чтобы собраться
- Вы не можете указать на нужное вам место в точности
- Вы также призываете и тех животных, которых не планировали

☐ Лесная прогулка

Когда вы **касаете ствола дерева, не меньшего размера чем вы сами, и думаете неком месте**, бросьте+МДР. *При успехе, вы можете телепортироваться в это место, если там есть дерево такого же типа и размера, из которого можно было бы выйти. *На 10+, выберите также одно:

- Вы можете взять с собой небольшую группу людей
- Вы выходите в особо подходящем месте – скрытом, защищенном и т.п. (на ваш выбор)
- Лес не попросит вас ни о чем взамен (а иначе – да)

Некромант

*Когда вы **открываете для себя способность воскрешать мертвых и подчинять их своей воле**, вы можете приобрести стартовый ход:*

☐ Восстаньте!

Когда вы **исполняете темный ритуал над целым трупом или совокопностью частей его тела**, вы можете поднять его под своим командованием; опишите его внешний вид и бросьте +ИНТ. *На 10+, выберите одно. *На 7-9, выберите два. *На 6-, вы получаете все три:

- Он следует своим целям и нежелательному Инстинкту; вам придется отдать Приказ, чтобы заставить его действовать так, как вы того хотите
- Вам потребуется постоянный запас некого ресурса, чтобы поддерживать реанимацию; ГМ скажет, что вам нужно
- Его интеллект повреждается в ходе реанимации – способность исполнять ваши приказы ограничена

Ваши миньоны-нежить имеют 6 ОЗ, модификатор урона +0, Качество+0, свойство *нежить* и один ход, описывающий их образ действия; поработайте над этим ходом вместе с ГМ.

По-умолчанию, миньоны-нежить не имеют ни Лояльности, ни Инстинктов; они фанатично повинуются вам и будут исполнять любые, даже суицидальные приказы без колебаний, если только вы сами не наделите их своей волей и Инстинктами – в таком случае их Лояльность равна вашей ХАР.

Одновременно вы можете контролировать количество миньонов, равное вашей ХАР+изученные ходы Некроманта (минимум 1). Поднять вы можете и больше, но не сможете отдавать им никаких команд, кроме одной, самой простой, которую вложите в их голову сразу после реанимации.

*Если вы **уже обладаете ходом Восстаньте!**, вы можете приобретать следующие ходы:*

☐ Выше смертной плоти

Когда вы **поднимаете миньона-нежить**, на 10+, выберите также одну из следующих опций:

- Он получает свойство *воин*, а его атаки – *месиво*
- Он получает свойство *бесплотный*
- Он сохраняет какие-то полезные способности или знания из прошлой жизни; расскажите о них

☐ Щит из мяса

Когда вы **подвергаетесь атаке, находясь в пределах досягаемости своего миньона**, вы можете перенаправить эту атаку на миньона.

☐ Кукловод

Когда вы **переносите свое сознание в одного из своих миньов**, вы управляете ими напрямую. Вы можете говорить их устами, видеть их глазами и совершать любые свои ходы со своими характеристиками так, как будто это и есть вы.

Пока вы пребываете в этом состоянии, ваше собственное тело находится в коме. Если ваш миньон погибает, пока вы удерживаете контроль над ним, вы получаете 2d6 урона, игнорирующего броню.

Берсерк

*Когда вы **с особой охотой рветесь в бой, теряя сознание и оказываясь в самой гуще кровавого сражения**, вы можете приобрести стартовый ход:*

☐ Ярость берсерка

Когда вы **доводите себя до неистового исступления**, бросьте +ТЕЛ. *На 10+, выберите три. *На 7-9, выберите два. *На 6-, выберите одно, однако готовьтесь получить сопутствующий ущерб, которого вы не заметите, пока не станет поздно.

- Ваши атаки обладают свойствами *месиво* и *мощное*
- Вы получаете иммунитет к страху и иным воздействиям на ваше сознание
- Вы получаете 3 брони заместо любой другой, что вы носите (даже если ее нет вовсе)
- Вы игнорируете все эффекты ваших травм
- Вы не истощаетесь после того, как ваше исступление пройдет (в противном случае – да)

Выбранные вами эффекты действуют до тех пор, пока вам не понадобится совершить действие, требующее аккуратного или точного подхода, либо каких-то интеллектуальных или социальных навыков.

*Если вы **уже обладаете ходом Ярость берсерка**, вы можете приобретать следующие ходы:*

☐ Дикарская хитрость

Когда вы **Изучаете обстановку, находясь в состоянии Ярости берсерка**, вы можете делать бросок+ТЕЛ заместо МДР, а сам это ход не прекращает действие ярости.

☐ Ужасающая репутация

Когда вы **прибываете в некое село, либо заходите в помещение**, слухи о вашем яростном характере могут опередить вас (по желанию). Если так, расскажите ГМ, что о вас слышали люди. Они будут вести себя соответственно – возможно, они попытаются заблокировать двери, просить о помощи или проверить свои силы против вас.

☐ Крушитель

Когда вы **Рубите и кромсаете в состоянии ярости**, при успехе, помимо обычного воздействия, выберите также одно:

- Вы наносите 1d6 урона еще одному существу в пределах досягаемости, даже если единственным другим существом является ваш союзник
- Вы ломаете или повреждаете некий объект поблизости; ГМ опишет подробности

Обратите внимание, что вы обязаны выбрать цель, даже если вам того не хочется.

Охотник на чудовищ

Когда вы ***выслеживаете и убиваете легендарного монстра, который каким-то образом ранил вас в прошлом, и забираете себе трофей****, вы можете приобрести стартовый ход:*

☐ Бестиарий

Когда вы **тратите несколько минут, внимательно осматривая монстра**, задайте ГМ один из следующих вопросов:

- В чем его сила?
- Какими особыми способностями он обладает?
- К какому типу урона у него есть сопротивление?

Затем бросьте+ИНТ. *При успехе, ГМ ответит вам настолько ясно, насколько это возможно, исходя из ваших наблюдений. *На 7-9, ГМ поставит вам некое условие, которое надо выполнить, чтобы получить ответ. *На 6-, ГМ ответит вам, но либо сам ответ будет сомнительным, либо способ его получения.

Если вы ***уже обладаете ходом Бестиарий****, вы можете приобретать следующие ходы:*

☐ Детальное изучение

Когда вы **пополняете свой Бестиарий**, добавьте вопрос "В чем его слабость?" к списку.

☐ Охотник за трофеями

Когда вы **убиваете монстра, который занесен в ваш бестиарий, и с которого вы снимаете трофей (например, рог или коготь)**, ГМ расскажет вам об одном не-магическом ходе монстра. Любые трофеи имеют вес не меньше 1.

Когда вы **вызываете дух монстра, чей трофей носите с собой**, бросьте+ТЕЛ. *При успехе, вы можете исполнить ход, связанный с этим монстром. *На 7-9, трофей уничтожается в процессе, его сила исчерпана навечно.

☐ Убийца чудовищ

Когда вы **вы пускаете кровь монстру, либо он – вам**, вы можете отслеживать его передвижения. Куда бы он не пошел, вы всегда можете его выследить.

Дополнительно, когда вы **пополняете Бестиарий**, на 12+, в дополнение к другим эффектам хода, вы можете сказать, что предвидели эту ситуацию и сразу же соорудить не-магический предмет, который позволит вам воспользоваться своими знаниями о монстре; расскажите нам, что это такое.

Говорящий с бездной

Когда вы ***сталкиваетесь с Тем-что-скрывается-во-тьме****, вы можете приобрести стартовый ход (предполагается, что ваше здравомыслие не покинуло вас):*

☐ Ночь темна и полна ужасов

Ваши глаза способны видеть во тьме, даже сверъестественной тьме – вам не нужно брать с собой лампу или факел.

Когда вы **взываете к Тому-что-скрывается-во-тьме**, вы наполняете область размером с большую комнату магической тьмой, бросьте+ТЕЛ. *На 10+, выберите два. *На 7-9, выберите одно:

- Выберите до двух человек – они также могут видеть сквозь магическую тьму (однако им может не понравиться то, что они увидят)
- Существо-во-тьме раскрывает нечто ужасное кому-то, кто находится в зоне действия; они падают на колени и кричат, а следующий ход, который вы предпринимаете против них, получает преимущество
- Существо-во-тьме пожирает сущность кого-то в зоне действия; любые броски урона против них получают проходят с преимуществом, пока они находятся в этой области

*На 6-, нечто голодное выходит из тьмы.

Если вы ***уже обладаете ходом Ночь темна и полна ужасов****, вы можете приобретать следующие ходы:*

☐ Клинок во тьме

Когда вы **проникаете во тьму и забираете с собой ее часть**, вы можете создать клинок из самой сущности тени, опишите его! Ваш теневой клинок имеет свойства: *рука*, *точное* и игнорирует броню.

Вы не можете создать теневой клинок, когда стоите прямо под лучами солнца. Когда **солнечные лучи касаются вашего теневого клинка**, он рассеивается и исчезает.

☐ По ту сторону

Когда вы **переступаете через границу царства теней**, вы становитесь *бесплотным*. Вы можете проходит сквозь твердые объекты, а любое не-магическое оружие проходит сквозь вас. Однако магия или иная энергия все еще может воздействовать на вас. Атака или сотворение заклинаний прерывает этот эффект.

Когда **эффект заканчивается**, бросьте+ТЕЛ. *На 10+, все проходит гладко. *На 7-9, выберите одно. *На 6-, обе опции:

- Переход истощает вас; получите травму
- Вместе с вами из того мира просачивается немного скверны; ГМ опишет, что произошло

☐ Голод иных миров

Когда вы **наносите урон живому и разумному существу в ближнем бою во тьме или посредством теневого клинка**, вы наносите +1 урона и исцеляете себе 2 ОЗ. Если вы убиваете их таким образом, вы исцеляете дополнительные 1d6 ОЗ.